MEGA HIRO

100% ANIME 100% ACCIÓN

Nº 19
2,95 €

NARUTO

LAS NUEVAS AVENTURAS

ONE PIECE

LOS PODERES DE CHOPPER

4 PÓSTERS

YU-GI-OH!
VUELVEN LOS DUELOS

KERORO
LAS DOS CARAS DE MOMOKA

panini revistas

Glénat
BLEACH
TITE KUBO
22
CONQUISTADORES
Glénat
MASASHI KISHIMOTO
NARUTO
Glénat
GINTAMA
DE HIDEAKI SORACHI
Glénat
CLAYMORE
13
NORIHIRO YAGI
Glénat
DEATH NOTE
12 FINAL
GUIÓN: TSUGUMI OHBA
DIBUJO: TAKESHI OBATA
9 Nuestra esperanza
D.Gray-Man
Katsura Hoshino
Glénat
el mejor shonen del mundo
40 AÑOS SHONEN JUMP
17 TAKESHI KONOMI
YOICHI TAKAHASHI
Capitán TSUBASA
LAS AVENTURAS DE OLIVER Y BENJI
EDICIÓN ESPAÑOLA

MEGA HIRO

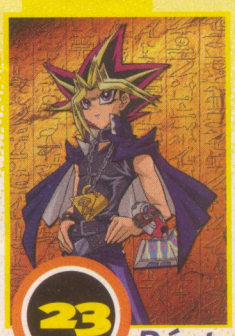
¡Hola, chicos! Bienvenidos a un número más de ***Mega Hiro***, número claramente marcado por la irrupción de una vieja conocida para algunos de vosotros como es ***Yu-Gi-Oh!,*** serie que desde algunas semanas ya podéis disfrutar por Localia. Pero ahí no acaban las novedades, y es que en este número también inauguramos nueva sección, dedicada a esas (muchas series) que no se pueden ver en ningún canal nacional pero que tienen un fuerte seguimiento tras haber sido emitidas en varios canales autonómicos. Y además de todo eso, claro, no nos olvidamos de los pesos pesados del anime que siguen haciendo las delicias de todos vosotros, sean "bombazos" recientes (***Naruto, Bleach***), clásicos que nunca pasan de moda (***Bola de Dragón Z***) o nuevas promesas (***Kororo***). ¿Que aún te queda tiempo para leer? Pues nada, pásate por la última sección y soluciona los pasatiempos tras leer el correo...

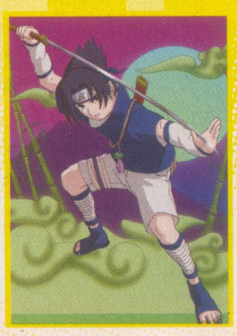
6 *Yu-Gi-Oh! Llega Yugi Muto*

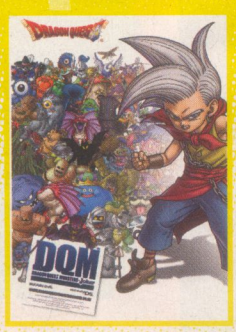
12 *Bleach Despiertan los poderes dormidos*

20 *One Piece Conoce mejor a Chopper... y sus píldoras*

14 *Dragon Ball Z ¿Dónde se ha metido Goku?*







23 *Pósters*

44 *Guía de TV*

ÍNDICE

MEGA HIRO 19

4 Noticias
Lo que tienes que saber

6 Yu-Gi-Oh!
Los juegos oscuros

8 Naruto
Las claves de los nuevos episodios

10 Zatch Bell!
Los mamodos milenarios, 2ª parte

12 Bleach
¡Despiertan los poderes dormidos!

14 Bola de Dragón Z
¿Dónde está Goku?

15 Inuyasha
¿Es Inuyasha tan duro como parece?

16 Detective Conan
Heiji Hattori: el detective de Osaka

18 Sargento Keroro
¿Quién teme a Momoka Nishizawa?

19 Pokémon
Los principales Pokémon de James

20 One Piece
El poder de las píldoras de Chopper

21 Ficha
Yugi Muto

23 Superpósters
Yu-Gi-Oh!
Pokémon Diamond & Pearl
Naruto
Dragon Quest Monsters: Joker

31 Guía de episodios
Yu-Gi-Oh!

33 Fullmetal Alchemist
Los Homúnculos

34 Sección autonómicas
Slam Dunk, el gran mate

36 Reportaje
Las series más esperadas

38 Videojuegos
Naruto Uzumaki Chronicles 2
Megaman ZX Advent
Dragon Quest Monsters: Joker
¡Las nuevas aventuras de Shin chan!

40 Anime DVD
El teatro de Rumiko
La saga de la sirena
Chicho Terremoto

42 Votaciones
Vuestros favoritos

44 Guía de televisión
Lo que no te puedes perder

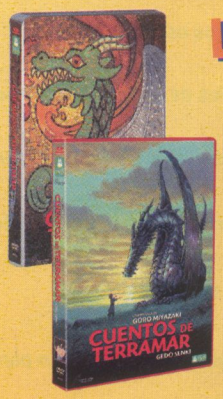
46 Guía manga
Las últimas novedades editoriales

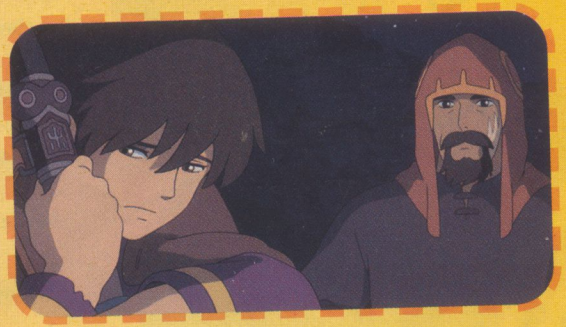
48 Correo
El Profesor Alcornoque responde

49 Pasatiempos
¿Sabrías resolverlos todos?

50 Formulario concursos
Rellénalo, recórtalo y envíalo...

CUENTOS DE TERRAMAR LLEGA EN DVD





El próximo 12 de marzo llega a las tiendas y grandes almacenes la edición en DVD de una de las películas más esperadas del año pasado, *Cuentos de Terramar*. Se trata del nuevo filme de Studio Ghibli, que fue estrenado hace unos meses en salas de cine, y que supone la ópera prima de Goro Miyazaki, el hijo del gran director Hayao Miyazaki (*El viaje de Chihiro*, *El castillo ambulante*).

Basado en el tercer libro de la saga "Terramar", escrita por Ursula K. Le Guin, Aurum nos presenta la película en dos ediciones.

La edición sencilla costará 17,95 euros, mientras que la edición especial contendrá un segundo disco repleto de extras, procedentes directamente de la edición original japonesa. El precio será de 23,95 euros.

Y bien, ¿cuál elegirás tú?

MÁS MIRMO EN CARTOON NETWORK

Después de casi un año, llega a Cartoon Network la tercera temporada de *Mirmo*. A partir del 4 de febrero, los muglox vuelven a dar guerra entre los humanos con sus divertidas y mágicas aventuras. De lunes a viernes a las 13:05, Mirmo, Rima, Jackie y Murumo usarán sus instrumentos musicales mágicos para ayudar a sus compañeros humanos (Kaede, Setsu, Azumi y Kaoru, respectivamente). Pero los asuntos del corazón no serán los únicos que requieran de sus poderes. Tras haber vencido a Daaku, aparece en casa de Kaede un pulpo que puede hablar. Según cuenta, ha ido al mundo humano para recuperar unos cristales mágicos. Los muglox le ayudarán, aunque acabarán metidos en un lío tras otro. Además, se las verán nuevamente con la banda Warumo y sus maldades.

NUEVOS EPISODIOS DE BLEACH EN BUZZ

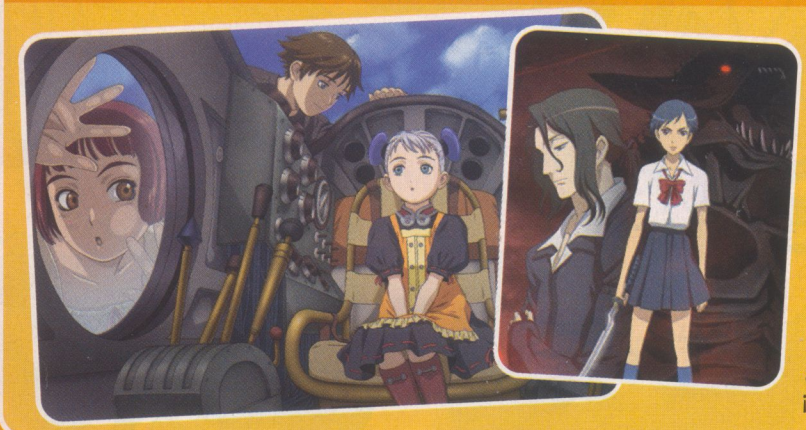
¡Se acaba la espera! A partir del martes 11 de marzo, el canal Buzz programa una nueva tanda de episodios de *Bleach*. La serie de acción que ha triunfado en las madrugadas de Cuatro continúa desde el capítulo 53, mostrándonos el desenlace de la saga de la Sociedad de Almas. ¿Salvarán Ichigo y sus amigos a Rukia de ser ejecutada?

Como los abonados a este canal podréis haber comprobado, desde el 1 de febrero se ha producido una profunda renovación en la programación. Así, se ha recortado drásticamente el tiempo dedicado al anime, ocupando ahora menos de la mitad de la parrilla diaria.

El mundo del cómic se cita en Granada

Entre el 28 de febrero y el 2 de marzo, en la Feria de Muestras de Armilla, Granada, se celebrará la decimotercera edición del Salón Internacional del Cómic de Granada. Se trata de uno de los salones más importantes de cuantos se celebran en nuestro país. Además, siempre tienen alguna sorpresa para los otakus y este año tiene forma de actor de doblaje, ya que estará como invitado Hiroki Takahashi (voz original de Parco Folgore –*Zatch Bell!*–, Kenji Harima –*School Rumble*– o Joey Wheeler –*Yu-Gi-Oh!*–). Una estupenda ocasión para comprobar la diferencia de voces entre los actores de voz españoles y los japoneses, que en ambos casos dotan de una poderosa personalidad a los protagonistas de nuestras series preferidas.

ANIMAX NOS INVADE EL 7 DE ABRIL



El primer lunes de abril es la fecha escogida por Sony para lanzar el canal Animax, dedicado íntegramente a la animación japonesa. A través de Digital Plus y de Imagenio, los otakus podrán disfrutar de las mejores series de anime en una programación que hará las delicias del más exigente. Por lo pronto, quedaos con estos títulos: *Blood+*, *R.O.D. TV*, *Gankutsuou* y *Last Exile*. Son sólo la punta de lanza de una parrilla plagada de series para todos los gustos que se abastecerá del catálogo de Selecta Visión y del propio de Sony para Europa. En común tendrán un elemento: la acción trepidante, ya sea en forma de anime de ciencia ficción, de aventuras, de espada y brujería e incluso de corte cómico. ¡Recuerda, el 7 de abril es el gran día!

NUEVAS CARTAS DE AMPLIACIÓN DE DRAGON BALL Y NARUTO

Continúan editándose novedades en los juegos de cartas coleccionables de las dos series estrellas de Bandai. En el caso de *Dragon Ball*, se alcanza ya la serie 7, que se conforma de la baraja de inicio Origen, de 32 cartas, y sus respectivos sobres de ampliación. En cuanto a *Naruto*, se trata de la serie 5. Estará formada por dos barajas de inicio, que incluyen 40 cartas más otras dos holográficas cada una, así como por los inestimables sobres de ampliación que se pueden adquirir aparte. Como es lógico las barajas incluyen las reglas, así como el tablero de juego.

A lo largo del mes de marzo estarán disponibles para que los aficionados a este emocionante juego den rienda suelta a toda su imaginación y demuestren quién tiene el mejor mazo.

Yu-Gi-Oh! GX vuelve a la Nintendo DS

En marzo saldrá a la venta el nuevo juego de *Yu-Gi-Oh! GX* para la consola portátil de Nintendo. Bajo el título *Yu-Gi-Oh! GX: World Championship 2008*, Konami lanza una nueva edición de los duelos de monstruos protagonizados por Jaden Yuki, sus amigos y, por supuesto, sus terribles enemigos. El juego está totalmente traducido al castellano, tiene dos modos de juego (el Campeonato del Mundo y un novedoso modo llamado El mundo de los duelos) e incluye las últimas cartas aparecidas tanto en la serie de televisión como en el juego de cartas coleccionables. Además, mediante conexión wi-fi a internet es posible jugar contra tus amigos on-line. ¡La diversión de los duelos está asegurada en tu DS!

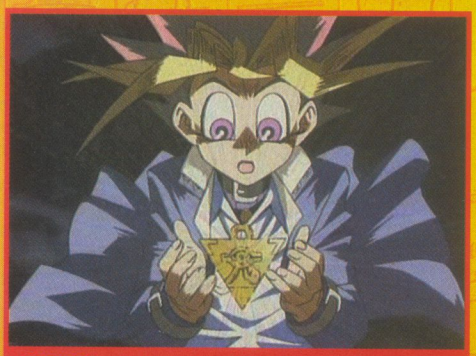
ESTRENAMOS SECCIÓN: JUEGOS DE CARTAS COLECCIONABLES

A partir del próximo número y para celebrar que hemos llegado a los 20 números, hacemos caso de una de vuestras sugerencias y cada mes dedicaremos una página a los juegos de cartas coleccionables. Los duelos de *Yu-Gi-Oh!* y *Yu-Gi-Oh! GX*, los combates de *Dragon Ball Z* y las luchas de *Naruto* ocuparán mayoritariamente la nueva sección. Así que vete preparando, porque pronto vas a estar al día de esta afición a través de las páginas de **Mega Hiro**. Y si no sabes jugar, tranquilo, que poco a poco te enseñaremos cómo hacerlo y seguro que le pillas el truco enseguida.

Yu-Gi-Oh! LOS JUEGOS OSCUROS

2008 comenzó con una más que agradable sorpresa: Localia recuperaba los duelos de monstruos de Yugi Muto y sus amigos. De lunes a viernes a las 8:00 y los fines de semana a las 11:00, la serie está reverdeciendo sus laureles. ¡Bienvenido al juego!

El despertar del juego oscuro



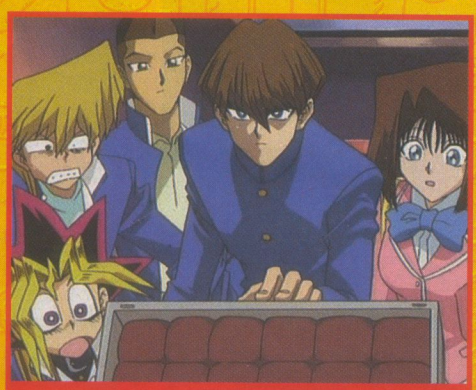
PUZZLE Convierte en otro a Yugi en los duelos.

Hace mucho tiempo, recién construidas las pirámides, los faraones egipcios practicaban un juego de enorme y terrible poder. Pero esos juegos oscuros desataron una guerra que amenazaba con destruir al mundo entero hasta que un valiente y poderoso faraón atrapó la magia, encerrándola en los místicos objetos milenarios. Ahora, 5.000 años más tarde, un chico llamado Yugi ha desvelado el secreto del puzzle milenario y las antiguas fuerzas mágicas le han invadido, ya que el destino le ha escogido para defender el mundo de los juegos oscuros. ¡Tal y como ya hiciera el valiente faraón hace cinco mil años!

Yugi Muto es un adolescente que adora los juegos y muy especialmente "el duelo de monstruos", el que está de moda. Consiste en jugar con cartas que tienen unas determinadas fuerzas de ataque y defensa, así como habilidades especiales propias. Gana el que antes deja a cero la fuerza vital del contrincante.

Yugi se pone serio

Como el abuelo de Yugi, Solomon, tiene una juguetería, el chico consigue buenas cartas, así que, por mucho que se esfuerce, su amigo Joey nunca le vence. Un día, Joey, Tristán y Téa tienen ocasión de ver una carta rara, el dragón blanco de ojos azules, que Solomon guarda como un tesoro. En ese preciso momento llega a la tienda un compañero de clase, Seto Kaiba, que le pone sobre la mesa un maletín repleto de cartas. ¡Resulta que Kaiba es el campeón mundial! Aun así, Solomon se niega a vendérsela, incluso aunque Kaiba le ofrezca una millonada. Por esa razón, el muchacho reta al hombre a un duelo. Tras vencerle, se hace con la carta del dragón blanco de ojos azules y hace pedazos la carta, lo que enfurece a Yugi. Siguiendo los deseos de su abuelo, le exige la revancha. El juego oscuro se apodera de Yugi mediante el puzle milenario.



OFERTA Kaiba paga lo que sea por la carta rara.

La empresa de Kaiba ha desarrollado una sala virtual donde las cartas cobran vida. ¡El campo de batalla se llena de enormes monstruos! Además, Kaiba guarda un as en la manga: él tenía los otros tres dragones blancos de ojos azules existentes. Sin embargo, cuando Yugi está contra las cuerdas, logra reunir las cinco cartas de Exonia, algo que nadie había conseguido jamás. Eso le permite acabar con los dragones y vencer el duelo. Más que buscando el poder, se debe jugar con el corazón.

El manga

Después de fracasar en su primer intento, cuando la serie de anime se estrenó en España, el manga de *Yu-Gi-Oh!* va a tener una segunda oportunidad. Planeta volverá a lanzarlo en septiembre, esta vez en formato tomo de 200 páginas, con una periodicidad quincenal y un precio más que asequible. ¡Seguiremos informando!

Un rival de altos vuelos

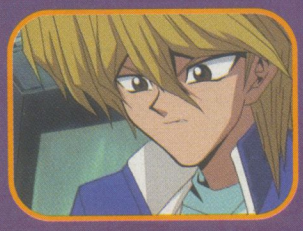
De vuelta al día a día, Yugi continúa aprovechando los ratos libres en el instituto para enseñar a Joey y Téa. Joey nunca gana y el motivo es evidente: ¡su mazo sólo tiene monstruos! Yugi le aconseja que equilibre su mazo y de paso aprenda con un buen maestro. Y nadie mejor que Solomon. Joey pronto se da cuenta de lo difícil que es jugar en serio. Además, Solomon es un maestro muy duro. Pero poco a poco descubre las claves del juego: que hay cartas trampa, que la estrategia es muy importante, que se pueden combinar cartas, etc.

DUELO Dragones blancos de ojos azules contra Yugi.

Mientras el muchacho intenta centrarse en aprender lo básico, Yugi recibe un paquete de Ilusiones Industriales, la empresa creadora del duelo de monstruos. Su presidente, Maximillion Pegasus, parece interesado en Yugi después de enterarse de que ha vencido a Kaiba. A través de un vídeo, le reta a un duelo en el que, usando un misterioso poder, lo transporta a una dimensión mística. Tienen quince minutos. Pegasus le explica la verdad sobre el juego mientras le pone contra las cuerdas. Resulta que él posee el ojo de ilusión, otro objeto milenario, con el que puede avanzarse a los movimientos de sus rivales. Yugi se da cuenta y cambia de planes, pero lo hace demasiado tarde. El tiempo se acaba antes de que pueda atacar y pierde por los puntos. Para asegurarse que el chico irá al reino de los duelos para participar en el torneo que está organizando, Pegasus se lleva el alma de Solomon. Yugi no puede dejar las cosas así. ¡Comienza la aventura! ¡Adelante, hacia el reino de los duelos!

Yugi Muto

Desde que solucionara el puzle milenario, cuyas piezas había encontrado su abuelo en una expedición arqueológica a Egipto, Yugi se ve imbuido por un extraño poder que le domina mientras practica el duelo. El muchacho alegre, inseguro y de buen corazón se transforma en un chico firme, borde y seguro de sus posibilidades. Debido a que posee un objeto milenario, se convierte en objetivo de Maximillion Pegasus. A su vez, el haber vencido al campeón Seto Kaiba le pone en el punto de mira de todos los duelistas que buscan conseguir prestigio. Afortunadamente, Yugi es un auténtico genio de los duelos y resulta difícil que se le escape una victoria.

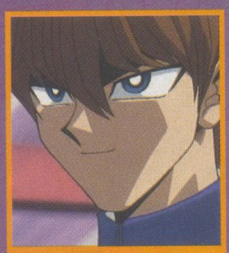


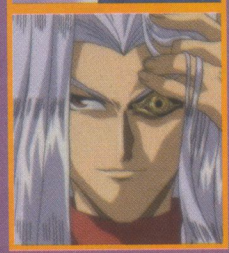
Sus amigos: Téa, Joey y Tristán

A Yugi siempre lo acompaña su grupo de amigos. Téa Gardner viene a ser la sufrida novia de Yugi, aunque ninguno de los dos se atreve a declarar sus sentimientos por el otro. Le interesan los duelos de monstruos y ocasionalmente juega, pero lo más habitual es verla al lado de Yugi animándolo para que se convierta en el mejor duelista del mundo.

Joey Wheeler es el que parece más entusiasta con respecto al duelo de monstruos. El rubio muchacho no es muy bueno, pero está dispuesto a todo para ser un gran campeón algún día. Por lo pronto, aporta vitalidad y alegría. Más adelante, quién sabe, a lo mejor hasta es capaz de poner en apuros a Yugi en un duelo.

Tristán Taylor es el mejor amigo de Joey y, cuando éste entabla amistad con Yugi, él también lo hace. No le interesa lo más mínimo el duelo de monstruos y no tiene ni idea de jugar. Eso se puede comprobar las pocas veces que participa en un duelo. Pero en cualquier caso, siempre está al lado de sus amigos para apoyarles.





Sus enemigos: Seto Kaiba y Maximillion Pegasus

Ilusiones Industriales es la empresa que ha lanzado al mercado el duelo de monstruos y lo ha potenciado concienzudamente para que se convierta en el juego de moda en todo el mundo. Su presidente, Maximillion Pegasus, pretende atraer así a los poseedores de los objetos milenarios y reunir la colección completa. Él tiene el ojo milenario, por lo que le faltan seis. Al descubrir que Yugi tiene uno, se encarga de hacerle la vida imposible para arrebatárselo.

El principal baluarte de Ilusiones Industriales es Seto Kaiba, que pese a ser un adolescente, ya es el presidente de su propia empresa y tiene dinero a mansalva. Es el campeón del mundo de duelo de monstruos, pero sufre una humillante derrota ante un don nadie, Yugi, lo que le lleva a convertirse en su enemigo acérrimo. Su prepotencia y chulería no le sirven de mucho a la hora de derrotarle.

Los 7 objetos milenarios

Hace 5.000 años, un faraón encerró la magia de los juegos oscuros en siete objetos que hoy día se conocen como los siete objetos milenarios. Maximillion Pegasus, presidente de Ilusiones Industriales, ha puesto de moda el duelo de monstruos con la intención de que los poseedores de dichos objetos salgan a la luz y así arrebatárselos. Sabe que quien controle los siete objetos milenarios, obtendrá un enorme poder.

Después del lamentable ataque a la Villa Oculta de la Hoja, sus habitantes tratan de reponerse y seguir adelante. Para ello, buscan a quien será el quinto Hokage. Mientras tanto, el peligro continúa latente. El regreso de Itachi a la villa, aunque sea de incógnito, puede traer problemas. Igualmente, el gran Jiraiya, un veterano ninja que fue entrenado por el tercer Hokage cuando era niño, ve en Naruto un gran potencial y decide entrenarlo. Éstos son...

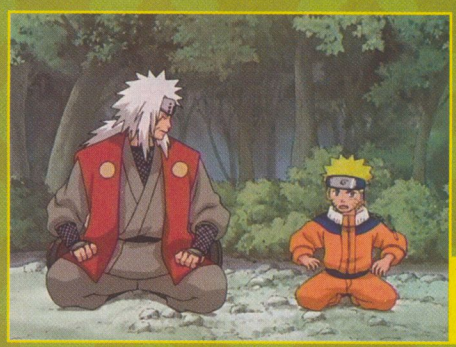
¡Los tres puntos clave de los nuevos episodios!

1. El nuevo maestro de Naruto

Durante la invasión de la villa, un ninja reaparece en público. Se trata de Jiraiya, un ninja ermitaño que es, además, uno de "los tres grandes", el grupo de niños que entrenó el mismísimo tercer Hokage cuando era joven. Durante la batalla, este hombre ya entrado en años conoce a Naruto y se queda agradablemente sorprendido por su nivel. Además, sabe que en su interior reposa el poder del zorro de las nueve colas. Cuando vuelve la calma, los consejeros de la Villa Oculta de la Hoja le piden que sea Hokage, pero Jiraiya rechaza la oferta. Lo que sí hace es ofrecerse a encontrar a la persona perfecta para el cargo. A cambio, pide tener a sus órdenes a un muchacho "genin" y poder entrenarlo: ¡se refiere a Naruto!

NUEVO MAESTRO *Jiraiya confía en el poder de Naruto.*

La relación entre Naruto y Jiraiya es casi más cómica que de maestro a discípulo. Pronto el chico descubre que ese ermitaño, cuyas mayores aficiones son beber y espiar a las mujeres mientras se bañan, es mucho más de lo que aparenta. Gracias a él, comienza a controlar su chakra, a saber liberar parte de su poder dormido y, sobre todo, nuevas y poderosas técnicas de lucha. Nunca se sabe cuándo las va a poder necesitar, a tenor de que Orochimaru continúa con vida y parece que no es el único peligro que acecha a la villa.



ENTRENAMIENTO *El uno deberá tener mucha paciencia con el otro.*

2. El regreso de Itachi Uchiha

No se había vuelto a saber nada de él desde que abandonara la villa inmediatamente después de aniquilar a todo su clan. Bueno, a casi todo, ya que Itachi le perdonó la vida a su hermano pequeño, incitándole a que se hiciera más fuerte que él y vengara a todos los que acababa de matar. Pero de repente vuelve a la villa. Obviamente, de incógnito, ya que se le considera un enemigo público y está en búsqueda y captura. Le acompaña Kisame Hoshigaki, un desertor de la Villa Oculta de la Niebla y traidor del País del Agua. Ambos están en la lista de criminales de rango S, ¡los más peligrosos!

REENCUENTRO *Itachi recibe una "cordial" bienvenida.*

MOTIVO *¿Qué ha traído a Itachi de nuevo a la villa?*

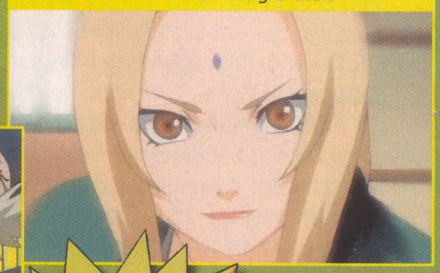
LA ORGANIZACIÓN AKATSUKI

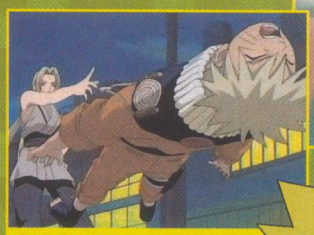
Por el momento está en segundo plano, pero poco a poco irá teniendo mayor protagonismo. Se trata de la organización a la que pertenece Orochimaru y está formada por nueve ninjas perseguidos por la ley. Todos son criminales de nivel S y han realizado auténticas sangrías antes de pertenecer a dicho grupo. Pese a tener unos objetivos comunes, hacerse con el control del mundo, la anarquía reina en sus filas, motivo por el que actúan divididos en parejas. Hasta ahora se han dedicado a reunir las técnicas prohibidas más peligrosas y hacerse con los mayores poderes posibles. Aun así, nadie sabe cuándo pueden dar el primer paso de un ataque a gran escala.

3. Tsunade, ¿la quinta Hokage?

Jiraiya se compromete ante los miembros del consejo de la villa a encontrar a Tsunade, otra de las alumnas del tercer Hokage y que, junto a Orochimaru y él mismo, conforma el trío conocido como "los tres grandes". Sin embargo, nadie sabe dónde se encuentra en esos momentos, así que no va a ser fácil dar con la mujer. Mientras la buscan, aprovecha para enseñarle unos cuantos trucos a Naruto. El chico tiene ocasión de poner en práctica lo aprendido cuando por fin encuentran a Tsunade. El problema es que ellos no son los únicos que buscan a la "kunoichi". Aparte de esto, cabe preguntarse si una mujer como Tsunade, que adora el juego que engaña a quien sea para conseguir dinero y que no parece demasiado responsable, tiene intención de aceptar el cargo de mayor responsabilidad de su villa.

TSUNADE *Es una de "los tres grandes".*





PODEROSA *De un capirotazo lanza a Naruto por los aires.*

© 2002 MASASHI KISHIMOTO ALL RIGHTS RESERVED.

ZATCHBELL!

LOS MAMODOS MILENARIOS

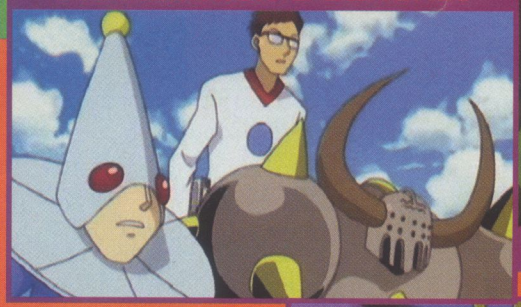
JETIX

PARTE 2

Se acerca la batalla más dura antes de llegar hasta Zofis. Los chicos tratan de descansar antes de volver a adentrarse en el templo y enfrentarse a los cuatro mamodos supremos. La llegada de Brago es crucial para deshacerse de los mamodos milenarios que aún quedan. ¿Qué será de Zofis?

LUCHA ANTES DEL DESCANSO

Siguiendo el consejo de Laila y después de recibir una explicación más detallada acerca del poder, Zofis, Kiyomaro, Zatch, Rayosol y Ponygon vuelven a la ciudad para tomarse un respiro como el resto de sus amigos. Lo que no saben es que en ese preciso momento un equipo comandado por Byonko los está atacando. Sólo Tia puede huir, llevando consigo el libro de Zatch. Kalura la persigue y cuando logra alcanzarla, aparece Won Rei para salvarla. ¡Dos nuevos aliados han llegado! Pero como bajan la guardia por la alegría, Ferius atrapa a Tia y se la lleva volando. Afortunadamente el poder de Ponygon le permite llegar hasta el mamodo volador. Sobre él está Zatch, que rescata a su amiga. Una vez en tierra, los dos bandos se preparan para librar una batalla. Byonko planea la estrategia de los mamodos milenarios, mientras que el doctor Riddles hace acto de presencia para dirigir a los suyos. El plan consiste en lanzar el sexto conjuro a Zatch para que se las tenga con los rivales y mientras tanto Kido aproveche para quemar sus libros. Kalura, Paramakion y Denshin caen en la trampa. Byonko, una vez más, huye con Ferius.



PARAMAKION Y DENSHIN

KALURA

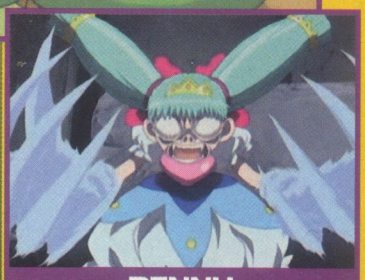
FERIUS

BYONKO

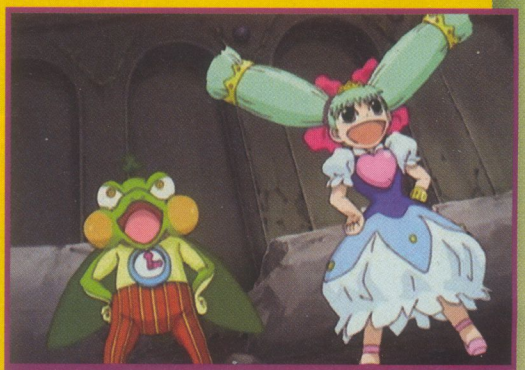
PENNY Y BYONKO, LOS GENERALES DE ZOFIS

Liderando a los mamodos milenarios y, en cierto modo, controlando que no se desmadren, se encuentran Byonko y Penny. El cobarde mamodo con aspecto de rana se ha mostrado leal y servicial a Zofis desde que se conocieron. Por eso ha comandado a una gran cantidad de mamodos de hace mil años en la batalla contra Zatch y sus aliados. Precisamente es él quien recluta a Penny para la causa de Zofis. Tras rescatarla de una derrota segura frente a Zatch, la lleva ante su ama, que le ofrece poder y mando a cambio de que le sirva fielmente. Penny, cegada por sus ansias de venganza, acepta el trato.

Ahora bien, cabe destacar que estos dos mamodos son un auténtico desastre y aquellos que están a sus órdenes acaban siendo devueltos al mundo mamodo irremediablemente. En parte, se debe a que no son malos. Penny sigue enamorada de Zatch y simplemente actúa sin pensar, llevada por los celos y la rabia de que no corresponda sus sentimientos. En cuanto a Byonko, está apenado desde que su compañero humano, que era un anciano alegre y cariñoso, se ha convertido en un hombre que no muestra sentimiento alguno y que apenas habla fuera del combate. ¿Les hará todo esto rebelarse contra Zofis?



PENNY



BYONKO Y PENNY

LOS CUATRO MAMODOS SUPREMOS

Zatch y sus compañeros retoman la batalla al día siguiente. Esta vez, los enemigos son más poderosos que nunca. Se trata de los cuatro mamodos supremos, los más fuertes de cuantos combatieron en la guerra mamodo de hace mil años. Tia y Won Rei hacen frente a Tsao Lon, logrando vencer después de estar a un paso de la derrota. Mientras, Kanchome y Kido se las ven con Belgim E. O., un mamodo con muy mal genio que está sentado en un trono. Pese a que inicialmente las cosas se ponen de cara, ya que les basta con entretenerle con canciones o chistes para tenerlo calmado, luego se vuelve irascible y quiere pelea. En un duro combate, los aliados de Zatch consiguen la victoria, aunque el precio que deben pagar es muy alto: el libro de conjuros de Kido arde y el muchacho regresa al mundo mamodo. La tercera pareja, la formada por Zatch y Ponygon, lo pasa francamente mal ante Pamoon. El mamodo de las estrellas no es malo y acaba por aceptar que Zatch es más fuerte que él. Decide ponerse de su lado, pero en ese preciso instante aparece Zofis para hacerle desaparecer por traidor. El cuarto mamodo supremo, Demort, se encarga de custodiar la luz de luna. En cuanto aparece Brago, Zatch y los demás corren a por él, dejando al mamodo demoníaco la lucha directa contra Zofis.

BRAGO MACHACA A TODO EL QUE SE LE PONE DELANTE

Ponygon y Zatch lo están pasando mal rodeados de mamodos milenarios. Pero de repente, aparecen Brago y Sherry. El mamodo del libro negro y su rubia compañera sólo quieren a Zofis, pero como los mamodos milenarios se interponen, no les queda más remedio que deshacerse de ellos. Apartan a Zatch, Kiyomaro, Ponygon y Rayosol y entonces comienza una increíble lucha en la que, pese a ser solo dos contra una decena de mamodos milenarios, en ningún momento pasan apuros. Alternan sus ataques más potentes con otros apenas dañinos para poder separar a los mamodos de sus compañeros humanos. Con Baber Gravidon hacen cenizas los libros de conjuros de todos ellos. Desde ese momento, lo único que tiene Sherry en la cabeza es liberar a Koko y para ello debe acabar antes con Zofis. Brago ha calentado lo suficiente como para estar a tope en el combate definitivo.

BLEACH

ブリーチ

Una gran grieta se está abriendo en el cielo y de ella salen "hollows". El absurdo duelo entre Ishida e Ichigo se está poniendo peligroso, ya que Chad, Orihime e incluso Karin se ven frente a frente con espíritus malignos. ¿Qué sucederá? ¡Y de regalo, conoce al friki de las artes ocultas Don Kanonji!

¡DESPIERTAN LOS PODERES DORMIDOS!

Chad, el protector

Donde sus amigos sólo ven una explosión de gas, Chad nota una presencia. Tiene algo invisible delante, de lo que puede atisbar la silueta. Al comprobar que esa cosa va tras él, corre a un descampado solitario. Pero allí se encuentran jugando Karin, la hermana de Ichigo, y sus amigos. Chad quiere protegerlos del peligro, pero no sabe cómo. Así que Karin, que sí puede ver al "hollow" con claridad, se sube a su espalda y le guía en la lucha. ¡Se convierte en sus ojos! De pronto el espíritu maligno trata de atacar a los amigos de Karin y Chad, recordando las palabras que le decía su abuelo cuando era niño, se lamenta por no ser más fuerte para poder protegerlos. En ese mismo instante, su brazo derecho se convierte en una increíble arma mortífera. Después de haberle volatilizado un brazo, Chad se dirige directamente hacia él y lo remata. Su poder espiritual ha despertado.

PODER *Chad despierta su poder espiritual.*

Las flores danzantes de Orihime

Mil cosas le pasan por la cabeza a Orihime, pero una la tiene clara: debe coger a Tatsuki y Chizuru, y marcharse del instituto cuanto antes. Nadie más aparte de ella puede ver el enorme monstruo que hay sobre el techo del gimnasio. De repente, el "hollow" se da cuenta de que ella puede verlo. Inmediatamente ataca a las chicas. Se trata de un espíritu que planta simientes en sus enemigos para así controlar su cuerpo. Es lo que hace con Chizuru, cuyas manos oprimen el cuello de Orihime en contra de su voluntad. Un montón de estudiantes también son dominados por el "hollow", pero afortunadamente Tatsuki acude en ayuda de su amiga. Ella no ve a la criatura, pero sí nota su presencia. Enérgica como es, planta cara al adversario, pero está en clara desventaja. Finalmente, el "hollow" también la controla y hace que ataque a Orihime. Hasta entonces, Tatsuki siempre ha protegido a su amiga, pero ahora es Orihime quien debe protegerla a ella. Así despierta su poder, el "shun-shun-rikka", las seis flores danzantes. Con el poder de estas pequeñas criaturas, la chica logra acabar con el "hollow".

EL ODIO DE ISHIDA

Aunque Ichigo cree que la hostilidad de Ishida se debe a la guerra entre los "shinigami" y los "quincy", el chico le aclara el verdadero motivo. El origen de su odio se debe a que su viejo maestro murió al enfrentarse solo a cinco poderosos espíritus sin que los "shinigami" lo socorrieran. Él fue un hombre bueno que siempre abogó porque los dos bandos lucharan unidos, algo que no aceptaban los "shinigami".

Aparece un Menos

Con Chad y Orihime desmayados, irrumpen en escena Urahara y Tessai, que los llevan al kiosco. Cuando despiertan, les explican por encima lo que está pasando y lo que les ha sucedido. Es decisión de ellos el adentrarse en el peligroso mundo espiritual o, por el contrario, hacer como si no hubiera sucedido nada. Desde un edificio cercano, asisten a la batalla. En ella, Ichigo se ve sobrepasado por la gran cantidad de espíritus que aparecen. Incluso Ishida empieza a agotarse. Rukia a duras penas puede luchar, ya que le queda poco poder. A pesar de las reticencias iniciales, Ishida acaba aceptando luchar espalda con espalda con Ichigo. Los "hollow" caen como moscas, pero entonces sucede: un gigantesco espíritu atraviesa la grieta del cielo. ¡Es un poderosísimo Menos! La gente del kiosco Urahara ya está allí para echar un mano. Rukia sabe muy bien a lo que se enfrentan y quiere detener a Ichigo, pero Urahara no permite que se inmiscuya. La verdadera lucha comienza ahora. Ishida se da cuenta que el poder de Ichigo le permite aumentar el poder destructor de su arco. Sin embargo, el pelirrojo no lo necesita para atacar al adversario. Asustado por el poder de Ichigo, el Menos vuelve a meterse en la grieta y desaparece. Con el poder del chico desbocado, Ishida usa su arco para liberarle de la presión hasta que se estabiliza. Rukia no puede creer lo que ha visto. Las expectativas de Urahara se han cumplido con creces. Las cosas van a cambiar muy pronto.

MENOS *De la grieta en el cielo sale un "hollow" superior.*

¿Y AHORA QUÉ?

Ésa es la gran pregunta. Hay dos frentes abiertos. Por un lado, ver qué harán Chad y Orihime ahora que son conscientes tanto de su poder como del mundo en el que se mueve Ichigo. Por otro, saber qué planes tiene Urahara para el "shinigami". Y aún hay un tercer punto: la Sociedad de Almas ha encontrado a Rukia. La quieren viva o muerta.

Diccionario Bleach

La guía imprescindible para tener claros los conceptos que aparecen en *Bleach*. ¡Si aquí no aparece alguna palabra especial que no sepas qué significa, consulta los números anteriores!

Hollow: espíritu maligno. Devora almas para alimentarse, sobre todo de sus seres queridos. Son una degeneración de almas que se han quedado viviendo entre los humanos.
Jibakurei: espíritus anclados en un lugar con el que se acaban fundiendo. Son indetectables para la Sociedad de Almas.
Menos: "Hollow" gigante nacido de la unión de varios cientos de "hollow" normales.
Quincy: clan de antiguos menos que vivían por todo el mundo y se habían especializado en aniquilar espíritus malignos. Fueron aniquilados hace 200 años.
Shinigami: mensajero de la muerte. Se encarga de llevar a las almas a la Sociedad de Almas, así como de acabar con los espíritus malignos.
Sociedad de Almas: lugar del que proceden Rukia y los demás "shinigami". Aún no se sabe mucho sobre él, pero allí es donde van a parar las almas de los difuntos.

DON KANONJI, ¿UN FARSANTE DE LA TELE?

Si hay un programa de moda en Japón, ése es "*Puerta de entrada a lugares místicos*", presentado por el médium Don Kanonji. Para desgracia de Ichigo, su padre, Yuzu y prácticamente todos sus amigos son seguidores del programa. Precisamente el próximo programa va a acudir al antiguo sanatorio de Karakura para rodar una sesión de espiritismo. A Ichigo no le interesa, pero se ve obligado a ir. En cuanto empieza el programa, se separa de sus amigos junto con Rukia. Hay un "jibakurei" que se muestra airado por el hecho de que Don Kanonji ose perturbar su calma. Como no es un espíritu maligno, deciden esperar a que el programa acabe para acercarse. Sin embargo, Don Kanonji acierta con su bastón en el pecho del espíritu, cuyo agujero aún no se ha abierto del todo. El dolor y la rabia que provoca al "jibakurei" está acelerando su transformación en "hollow". Cuando Rukia e Ichigo tratan de parar al hombre, son atrapados por los miembros de seguridad. Suerte que Urahara está allí y con un toque de su bastón espiritual saca el alma de Ichigo de su cuerpo. Lo sorprendente es que Don Kanonji puede verle. ¡El hombre tiene realmente sensibilidad espiritual! El "jibakurei" acaba de transformarse en "hollow" y comienza la batalla. Ichigo tiene en Don Kanonji a un molesto estorbo, ya que se cree capaz de luchar. Ante la atónita mirada del público, estallan cristales y aparecen destrozos en las paredes y el suelo. Para evitar que se vean involucrados, Ichigo coge a Don Kanonji y lo mete en el sanatorio. Allí, pese a que los estrechos pasillos le suponen un problema, el médium y él unen fuerzas para derrotar al enemigo. Cuando Ichigo lo logra, el espíritu vuelve a su apariencia humana y Don Kanonji descubre que todo ese tiempo ha estado haciendo daño a espíritus inofensivos. Ahora que lo sabe, irá con más cuidado. Ichigo no se queda muy tranquilo, la verdad. ¡Sobre todo cuando el médium le nombra su primer discípulo!

DON KANONJI *El médium del nuevo siglo.*

POSE *Orihime imita el gesto de Don Kanonji.*

ERROR *El médium hace enfadar al espíritu.*

LUCHA *Al final no es un simple farsante.*

CONCURSO

Sorteamos 1 cofre de la edición limitada de **Bleach**, cortesía de Jonu Media, entre quienes acertéis esta pregunta:

¿Cómo se llama el programa que presenta Don Kanonji?

cuatro CARTOON NETWORK

¿DÓNDE ESTÁ GOKU?

Después de enfrentarse al comando Ginew, Goku hace frente al mayor tirano del universo. Freezer, el destructor de su raza, ha mostrado su verdadera apariencia para asegurarse la victoria, pero al matar a Krilín, Son Goku se ha transformado en el legendario superguerrero del espacio. ¡Y venga a su mejor amigo!

TARDE *Namek va a estallar con Goku en él.*

El final de la pesadilla

Pese a haber derrotado a Freezer, Son Goku se encuentra en una situación límite. Con Namek a punto de explotar, el guerrero del espacio corre en busca de una nave que le permita huir del planeta. Pero su última esperanza, la nave de Freezer, está dañada y los motores no arrancan. Impotente, llega su fin a la par que la de Namek. Kaito, que ha estado viéndolo todo con su poder, comunica a Yamcha, Ten Shin Han y Chaoz el desenlace de la batalla. Haciendo de tripas corazón, Yamcha se pone en contacto con Bulma para darle la penosa noticia y que se lo haga saber a los demás. La alegría inicial por poderle resucitar junto con Krilín gracias a las bolas de dragón namekianas se esfuman al saber que revivirían en Namek, donde ambos murieron. Como ya no existe, aparecerían en medio del espacio y morirían de inmediato. Entonces Vegeta les da la clave: pedir que sus almas vayan a la Tierra y resucitarlos una vez allí. Tanto los namekianos como Vegeta van a vivir a casa de Bulma hasta que las bolas de dragón puedan hacerse servir.

Y al cabo de 130 días...

El tiempo pasa rápido y por fin las bolas de dragón pueden utilizarse. Reunidos todos en el patio de la casa de Bulma, piden el primer deseo: que las almas de Krilín y Goku regresen a la Tierra. Porunga entonces les dice que con Goku es imposible... ¡porque está vivo! Tras resucitar a Krilín, desean que traiga a Goku de vuelta a casa, pero por lo visto Goku se niega. Dice que volverá por sí mismo pronto. Así pues, resucitan a Yamcha. 130 días después, cuando las bolas de dragón vuelven a estar activas, devuelven a la vida a Ten Shin Han y a Chaoz. En el tercer deseo, Porunga halla en el universo un planeta donde las condiciones de vida seaN idóneas para los namekianos, de manera que llega el momento de la despedida. Entre lágrimas y una gran emoción, Dende tiene que separarse de sus amigos Gohan y Krilín. También Piccolo, en cuyo interior está la energía de Nail, se despide del Gran Anciano Muri y sus compatriotas. Vegeta, por su parte, sigue entrenando duro, a sabiendas de que si Goku no vuelve, es porque está tramando algo. Ésa es la pregunta que la familia y los amigos de Goku se hacen. ¿Dónde está y por qué tarda tanto en volver a la Tierra?

DUENDE TORTUGA *Cree que Goku no vuelve por miedo a su mujer.*

© Bird Studio/Shueisha, Toei Animation

LA EDICIÓN EN DVD

Desde el mes pasado, Selecta Visión continúa con la edición de *Inuyasha* en DVD. Para la nueva tanda de episodios, la empresa ha cambiado el formato: cada volumen tiene dos discos con un total de ocho episodios, y el precio es de 19,95 euros. ¡Hazte con ellos!

¿ES INUYASHA TAN DURO COMO APARENTA?

Inuyasha suele comportarse de forma muy reservado. De hecho, es fácil ver cómo se sulfura. En cambio, le cuesta mostrar sentimientos como el afecto. ¿Será porque quiere mostrarse como un demonio?

PREOCUPADO *Inuyasha saca a Kagome del templo en llamas.*

TRISTE *Shippo cree que los demás están muertos por su culpa.*

En cualquier caso, son muchas las situaciones en las que queda claro que bajo esa coraza se esconde un corazón tierno. Sólo hace falta recordar la cara de celos que tiene cada vez que Koga intenta ligar con Kagome. O como ayuda a cualquiera que lo necesite, sobre todo si Naraku y sus hombres están detrás.

Hay un momento donde Inuyasha ve cómo se derrumba esa fachada que ha intentado levantar durante tanto tiempo. Sucede cuando Miroku, Sango y Kagome son envenenados y pierden el conocimiento. Por una vez, Myoga demuestra ser útil y extrae el veneno mortal a los tres, pero Inuyasha, que estaba haciendo frente al enemigo, desconoce que sus amigos están a salvo.

Preocupado por su vida, Inuyasha coge a Kagome en brazos, justo cuando la muchacha recupera la consciencia y empieza a hablar. Al semidemonio se le enciende la cara de felicidad y no trata de disimularlo.

Entonces, deja a Kagome suavemente en el suelo para que repose y se aleja un poco. Se sienta de espaldas al grupo y se queda quieto. A Shippo le parece raro, por lo que va corriendo hacia Inuyasha y entonces se sorprende. De pronto grita a los demás que Inuyasha está llorando. Su sorpresa viene dad porque precisamente el semidemonio siempre ha predicado que los hombres no lloran. Myoga no se lo acaba de creer, ya que durante el tiempo que ha estado con él nunca soltó una lágrima.

MYOGA *Él se encarga de salvar a los chicos.*

SORPRESA *Shippo ve que Inuyasha llora.*

Pero Shippo parece tener razón, porque en ese preciso momento Inuyasha le da un golpe en la cabeza por hablar. Al darse la vuelta hacia el resto del grupo, asoman una lágrimas en sus rostro. No quería que sus amigos lo vieran llorar, porque él es fuerte... Pero tampoco es malo que un semidemonio llore de alegría al ver que los suyos están a salvo, ¿verdad?

DUDAS *Inuyasha no sabe qué debe hacer.*

LÁGRIMAS *El semidemonio tiene sentimientos.*

POR CHIVATO *Inuyasha le da un coscorrón.*

HEIJI HATTORI

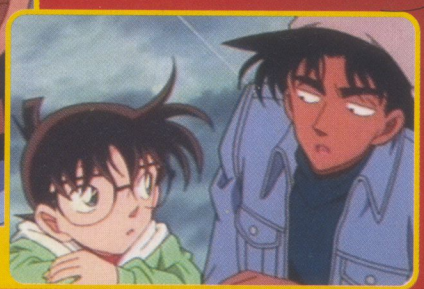
El detective de Osaka

Para un detective obsesionado con los misterios, sólo hay una cosa que le hace esforzarse aún más en su método de trabajo: la rivalidad. En el caso de Conan, el chaval tiene un valioso aliado que, a su vez, es un rival en las deducciones para dar con el culpable de un crimen. Se trata de Heiji, un detective que guarda curiosas coincidencias con Shinichi.

Heiji Hattori es hijo del comisario de policía de Osaka y ya se sabe, "de tal palo, tal astilla". De su padre ha heredado y aprendido toda su maestría a la hora de solucionar los casos más difíciles. A la hora de enfrentarse a un misterio, suele tener a su lado a una persona que, de una manera u otra, hace que agudice su ingenio. Nos referimos a Kazuha Toyama. Compañera de clase y amiga desde siempre, es la hija de unos de los hombres de confianza del comisario Hattori.

SEGURO *Heiji tiene muy claro hasta dónde llega su capacidad deductiva.*

Éstas son las dos cosas en las que más se asemejan Shinichi y Heiji y quizás por ello mantengan tan buena relación. Ambos son unos apasionados de los enigmas, han heredado lo mejor de sus respectivos padres a la hora de llegar a desenmascarar la verdad y tienen a sendas chicas para ponerles los pies en el suelo. Bien pensado, Kazuha y Ran se parecen bastante, quizás por eso se hacen tan buenas amigas.



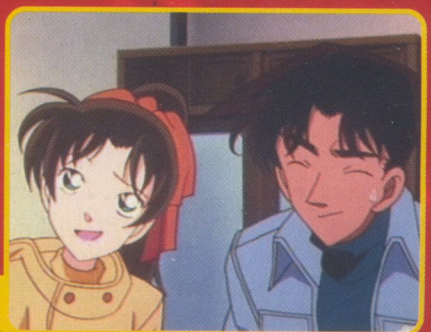
AMIGOS *Heiji y Conan se llevan de fábula.*

KAZUHA *Está enamorada de Heiji y sufre por él.*

El primer encuentro entre los dos jóvenes se produce cuando Heiji llega a la ciudad en busca de Shinichi para demostrarle que es mejor detective que él. Como Conan está resfriado, le da a probar un licor para que se mejore, el Baikal, que tiene como efecto secundario... ¡devolverle a su cuerpo adolescente! En ese caso, las deducciones de Shinichi sobre la muerte de un famoso diplomático acorralan la errónea teoría de Heiji. Pero el chico del este no piensa rendirse así como así. Vuelve a la carga cuando se lleva a cabo la reunión anual de un club de detectives de Sherlock Holmes. Uno tras otro, los miembros van siendo asesinados. Conan descubre la verdad antes que Heiji y lo duerme al estilo Kogoro para atrapar al culpable. Sin embargo, Heiji despierta a mitad de la actuación y, por lo tanto, descubre el secreto de Shinichi. Menos mal que es un chico legal y comprende la situación en que se encuentra.

RABIA *A Heiji no le gusta perder contra Shinichi.*

Desde entonces, Conan y Heiji se hacen casi íntimos amigos. Al principio, Kazuha piensa que los habituales viajes del chico tienen que ver con un asunto de faldas. ¡La que le monta a la pobre Ran pensándose lo que no es! Aclarado el malentendido, los cuatro se han visto envueltos en increíbles casos en los que los dos detectives han rivalizado, pero siempre colaborando para esclarecer la verdad.



PAREJITA *¡Heiji y Kazuha son los Shinichi y Ran del este!*

¡ DESATA TU FURIA JUTSU Y COMBATE EN PELIGROSOS DUELOS EN 3D !

NARUTO™ NINJA DESTINY
EUROPEAN VERSION

12+
www.pegi.info

¡Siente el impacto como nunca antes! Más de 15 luchadores, combates realistas en 3D, movimientos alucinantes y caracterizaciones que te dejarán asombrado. Naruto Ninja Destiny te trae lo nunca visto en la saga. Conviértete en campeón con el modo individual y después derrota a tus amigos en batallas multijugador. ¡Así se llega a maestro ninja!

NINTENDO DS™ lite

NARUTO © 2002 MASASHI KISHIMOTO.
GAME AND SOFTWARE © 2008 2007 TOMY.TM,® AND THE NINTENDO DS LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2008 NINTENDO.

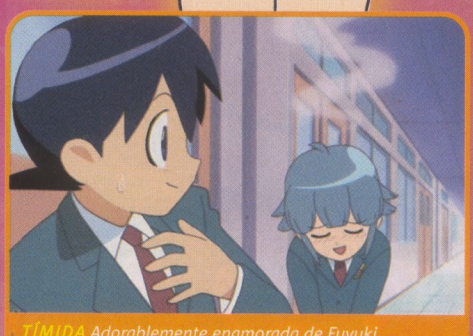
TOMY®

¿Quién teme a Momoka Nishizawa?

La vida de Fuyuki se ha llenado de emocionantes aventuras gracias a Keroro y sus compañeros anfibios. Sin embargo, hay alguien que también le va a hacer vivir situaciones complicadas. Nos referimos a Momoka, que se debate entre su personalidad tímida y delicada, y su temible manera de ser conocida como... ¡la Momoka bruta!

La niña rica está enamorada

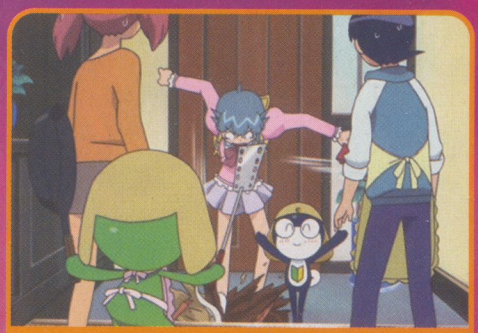
Desde pequeña, la heredera del imperio financiero Nishizawa ha gozado de todos los lujos imaginables y sus caprichos han sido saciados tan pronto como los pronunciaba en voz alta. Sin embargo, hay algo que le está costando horrores conseguir: el amor de Fuyuki. Como es su primer amor, eso lo hace aún más especial. ¡Así que va a hacer lo que sea necesario para que Fuyuki sea suyo! Lo primero es apuntarse al club de lo paranormal y las ciencias ocultas que dirige. Bueno, y del que hasta entonces era el único miembro. El primer paso ya está dado, ¡podrá pasar mucho tiempo a solas con él! Y, como caído del cielo, nunca mejor dicho, Tamama entra en su vida. Obviamente, al tratarse de un alienígena, Momoka corre a enseñárselo a Fuyuki. Entonces descubre que él también tiene una rana galáctica en casa. Keroro y Tamama, sin quererlo, estrechan su relación. A partir de entonces, Momoka se lanza al ataque... amoroso.



TÍMIDA Adorablemente enamorada de Fuyuki.

Doble personalidad peligrosa

Ahora bien, el caos que suele provocar la tropa de Keroro y las intromisiones de Natsumi, entre otras personas, hacen que los intentos de Momoka resulten infructuosos. La frustración se apodera de la chica hasta el punto de llevarla a mostrar dos facetas del todo antitéticas: por un lado, una muchacha dulce y amable dispuesta a seguir siempre a Fuyuki; por otro, una chiquilla lanzada y valiente que no duda en emplear la violencia si es menester. Cuando la personalidad que predomina es la primera, Fuyuki se siente cómodo, aunque sea tan cortito como para no darse cuenta de los sentimientos de Momoka. En cambio, cuando la bautizada como "Momoka bruta" toma el control, el chico se echa a temblar. ¡Mejor no andar cerca, porque el peligro está asegurado! Curiosamente, esta doble personalidad de Momoka también es una característica de su compañero keronense Tamama. Desde luego, ellos dos sí que son tal para cual.



BRUTA Arrasa con cualquier obstáculo que le surja.

PAUL MORIYAMA

El mayordomo de los Nishizawa y guardaespaldas personal de Momoka. Está a su entera disposición las 24 horas del día. Literalmente, porque cuando Momoka está en la escuela o sale con el grupo y la tropa, siempre la vigila a una distancia prudencial para que no advierta su presencia. No tiene problemas, ya que es un veterano militar preparado para el espionaje y la guerra. Mantiene una relación muy especial con Giroro, al que se parece mucho en su manera de ver las cosas.

LOS PRINCIPALES POKÉMON DE JAMES

JETIX TELECINCO

Después de haberos presentado en el número anterior a los Pokémon de Jessie, toca hacer lo propio con los de su compañero de maldades James. ¿Quién de los dos creéis que tiene los mejores Pokémon?

Weezing

James suele utilizar a Weezing cuando toca huir. El motivo es evidente: para escapar no hay nada mejor que la nube de humo que provoca este Pokémon.

Número: #110
Tipo: veneno
Altura: 1,2 m
Peso: 9,5 Kg

Koffing

Este Pokémon fue un regalo de Navidad que le hicieron a James. Con el tiempo, evoluciona a Weezing.

Número: #109
Tipo: veneno
Altura: 0,6 m
Peso: 1,0 Kg

Growlithe

Cuando era niño, a James le regalaron este Growlithe, del que pronto se hizo inseparable. Por desgracia, tuvo que dejarlo en casa cuando se marchó. Este tipo de Pokémon es conocido por formar parte de una eficaz patrulla Pokémon dirigida por la agente Mara.

Número: #058
Tipo: fuego
Altura: 0,7 m
Peso: 19,0 Kg

Magikarp

James compra este Pokémon a bordo del *Saint Anne's* después de oír maravillas de él. Sin embargo, el vendedor le ha timado: Magikarp es un Pokémon inútil. El Team Rocket acaba abandonándolo, por lo que evoluciona a Gyarados y los ataca.

Número: #129
Tipo: agua
Altura: 0,9 m
Peso: 10,0 Kg

Cacnea

Cacnea es un Pokémon que se siente atraído por James. Al chico no le hace demasiada gracia, porque cada vez que se le tira encima, ¡le clava sus espinas!

Número: #331
Tipo: planta
Altura: 0,4 m
Peso: 51,3 Kg

Victreebel

El Victreebel de James no es precisamente lo que se diría dócil, por lo que el joven a menudo tiene problemas con él.

Número: #071
Tipo: planta/veneno
Altura: 1,7 m
Peso: 15,5 Kg

Weepinbel

Con lo tranquilo que era Weepinbel y hay que verlo luego, una vez ha evolucionado a Victreebel.

Número: #070
Tipo: planta/veneno
Altura: 1,0 m
Peso: 6,4 Kg

Meowth

A diferencia de los otros Pokémon, Meowth actúa libremente. Al fin y al cabo, viene a ser el tercer miembro del Team Rocket. Así que no suele esperar a recibir órdenes y mucho menos a estar metido en una Pokéball. No se puede esperar menos de un Pokémon capaz de hablar.

Número: #052
Tipo: normal
Altura: 0,4 m
Peso: 4,2 Kg

PÍLDORA Estas pequeñas pastillas dan mucho poder.

JETIX K3 etb 1 2 PUNTOS

EL PODER DE LAS PÍLDORAS DE CHOPPER

Gracias a la nuez de Belcebú, Chopper es un personaje de lo más singular. Pero, por si esto no fuera suficiente, cuenta con unas píldoras especiales, las "Rumble Ball", que le otorgan distintas habilidades.

© 1999 Eiichiro Oda / Shueisha, Toei Animation

Al principio, Chopper era un reno normal, aunque a causa de su nariz azul le despreciaban el resto de sus congéneres. Un día, por casualidad, comió la fruta hominizante, una nuez de Belcebú. Desde ese momento, puede adoptar tres aspectos diferentes, los que puedes ver un poco más abajo.

Abandonado por la manada de renos y temido por los hombres, acabó siendo acogido por el curandero Huruku. A la muerte de éste, Chopper se convierte en discípulo de la bruja Kureha, amiga del viejo Huruku. Durante seis años, estudia Medicina a su lado y crea las píldoras por casualidad. Tarda bastante en desarrollarlas, pero finalmente consigue que tengan el efecto que deseaba: aumentar sus poderes especiales. Los efectos de la "Rumble Ball" duran tres minutos, tiempo durante el que puede cambiar sus habilidades tantas veces como desee.

1. CUERNOS

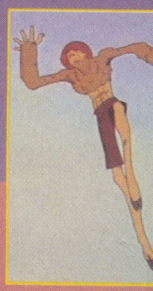
La cornamenta de Chopper crece hasta convertirse en una arma enorme con la que puede lanzar a su rival por los aires.

2. VELOCIDAD

Cuando Chopper utiliza esta habilidad, puede llegar a correr muy rápido. Con el aspecto de reno es increíblemente veloz.

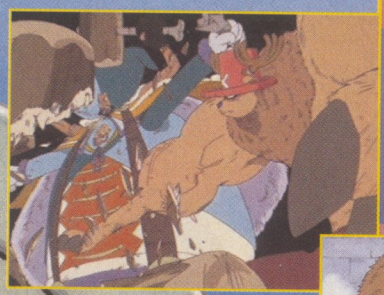
3. SALTO

Este poder también refuerza las patas de Chopper, pero sólo las traseras. De este modo, puede saltar alto y muy lejos.



4. PESO

Para dar mayor fuerza a sus ataques, Chopper puede aumentar de peso y altura. ¡Sus golpes así son tremendos!



5. BRAZOS

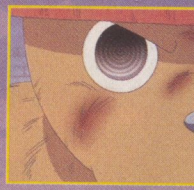
Además de fortalecer sus piernas, Chopper puede adquirir mayor potencia en los brazos, de manera que es capaz de destruir lo que se le ponga por delante.

6. PROTECCIÓN

En una técnica de defensa excelente, el pelaje de Chopper crece hasta que el reno parece una bola de pelo gigante. Amortigua todos los golpes.

7. ESTRATEGIA

La inteligencia de Chopper aumenta y puede analizar mejor la situación y a su adversario. Así detecta sus debilidades y puede atacarlo por sorpresa.



NUEZ DE BELCEBÚ

Desde que Chopper se comió la fruta hominizante, puede adoptar estas tres formas: humana, de reno y de ¿mascota adorable?

HUMANA La altura y la postura ideal para la lucha.

RENO Es perfecta para conseguir velocidad.

TIERNO Normalmente Chopper mantiene este aspecto.

DALTON

El jefe de la guardia de Wapol también ha probado la fruta hominizante, así que se parece a Chopper... sólo que él se transforma en toro.

DALTON Como humano.

TORO Bravo como uno auténtico.

MEDIO ANIMAL Entre humano y toro.

Yugi Muto

Yu-Gi-Oh!

FICHA

Nombre:	Yugi Muto
Color de pelo:	rojizo con mechas negras y rubias
Color de ojos:	lila
Lo que más le gusta:	los juegos
Lo que más odia:	la maldad
Su álter ego:	Yami Yugi

© Kazuki Takahashi/Toei Animation

HISTORIA

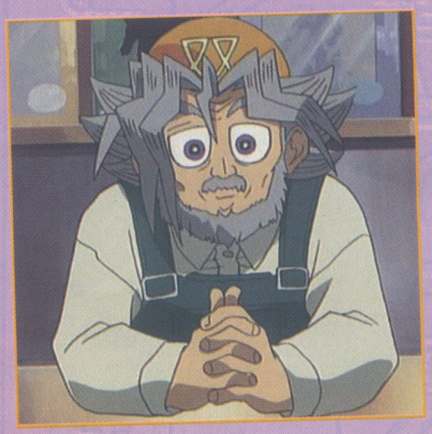
Desde pequeño, Yugi ha sido un chico muy alegre que se apasionaba por cualquier juego que le diera su abuelo Solomon. De ahí que, aunque esté en el instituto, resulte un poco infantil para su edad. Cuando soluciona el puzle milenario, un antiguo juego procedente de Egipto, una fuerza se apodera de él cada vez que juega al duelo de monstruos.

A partir de ese momento, la tranquila vida del muchacho se acaba. Paulatinamente, Yugi vive increíbles aventuras relacionadas con el duelo de monstruos y se enfrenta a los rivales más duros. Lo que comienza como un divertimento pasa a ser algo más serio tan pronto como resurgen misteriosas fuerzas mágicas ligadas a lo que sucedió hace cinco mil años en el antiguo Egipto.

Cada nuevo torneo en el que participa supone una nueva sorpresa para Yugi. Los objetos milenarios aparecen ante sí y los enemigos se multiplican. Los duelistas más perversos persiguen al chico constantemente para quitarle su más preciado objeto. Quien reúna los siete objetos milenarios se convertirá en el rey del juego. ¿Será Yugi quien lo consiga? Lo que está claro es que algo o alguien ayuda al muchacho, que sale airoso de todos los enfrentamientos. ¡Yugi tiene una cita con su destino!

FAMILIA

La única familia de Yugi es Solomon Muto, su abuelo. Este veterano arqueólogo vive retirado y regenta una juguetería especializada en cartas de duelo. Él es quien enseña a Yugi a jugar al duelo de monstruos. Además, como él no lo ha sabido montar, le regala el puzle milenario a Yugi. Su nieto sí lo consigue.

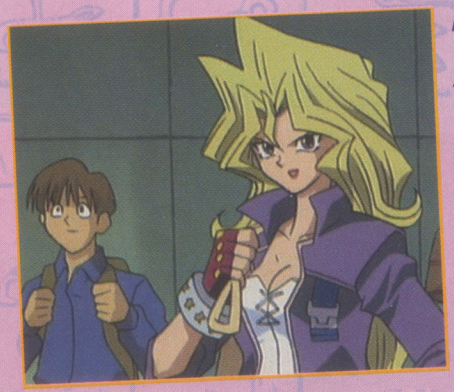


AMIGOS

Al principio, Joey y Tristán se burlan de Yugi. Dado que es bajito y está obsesionado con los juegos, la toman con él. ¡Incluso le roban las piezas del puzle milenario! Pero luego, cuando Yugi les defiende de un matón del instituto, se dan cuenta de que es buen chico y se hacen amigos. Por su parte, Téa es una amiga de la infancia de Yugi y siempre está a su lado. Parece sentir algo más que amistad por él.

MAZO DE DUELO

Yugi hereda su mazo de duelo de Solomon. Su abuelo ha estado reuniendo las cartas que consideraba más interesantes para crear un mazo con el que poder jugar con fuerza, pero también con el corazón. La más valiosa carta de su mazo inicial es el Mago Oscuro.



RIVALES

Además de enemigos como Maximillion Pegasus, que anhela el poder de los objetos milenarios, y Seto Kaiba, que no le perdona a Yugi el haberle derrotado, Yugi pronto se encuentra con nuevos rivales. Por ejemplo Bakura, un compañero de clase que oculta un terrible secreto, o Mai Valentine, una fenomenal duelista. ¿Serán amigos o enemigos?

© Kazuki Takahashi/Toei Animation

Yu-Gi-Oh!

1ª TEMPORADA, PARTE 1: EPISODIOS 1-13

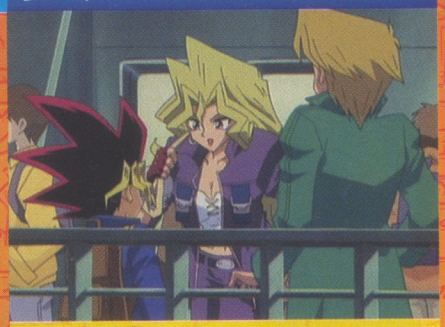
1. El corazón de las cartas

Yugi lleva a sus amigos a ver la carta rara que tiene su abuelo: el dragón blanco de ojos azules. Otro compañero, Seto Kaiba, al descubrirlo, le ofrece lo que pida el anciano por esa carta, pero el hombre no se la vende. Al día siguiente, Kaiba le reta a un duelo y el anciano pierde. Yugi trata de vengarlo y demostrar a Kaiba cómo se juega. Gracias a los consejos que le ha ido dando su abuelo, Yugi encuentra la manera de vencer.

2. El desafío

Joey está harto de perder siempre frente a Yugi y Téa, por lo que se convierte en el discípulo de Solomon. Aparece Maximillion Pegasus, presidente de la empresa creadora de los duelos de monstruos, que ansía los objetos milenarios. Reta a Yugi para saber de qué es capaz y Yugi descubre que usa el ojo milenario. Yugi pierde por los pelos y ve cómo Pegasus secuestra el alma de su abuelo.

3. Viaje al reino de los duelistas



Yugi recibe una invitación para competir en el reino de los duelistas. El vencedor se llevará tres millones de dólares. Si Joey ganara, usaría el dinero para operar a su hermana Serenity antes de que se quede ciega. Aun sin saberlo, Yugi le da una de sus dos estrellas para que pueda ir con él. Tristán y Téa, por su parte, se cuelan en el barco. A bordo, también se encuentran Mai Valentine y Bakura.

4. En la boca del lobo

Los chicos llegan a la isla donde se desarrollará el torneo. Pegasus sale a recibirlos y les explica en qué consiste el torneo. Los aspirantes deberán reunir diez estrellas para entrar en el castillo y jugar la siguiente ronda. ¡Pero Yugi y Joey sólo tienen una estrella! "El gusano", un duelista traicionero, les tiende una trampa y reta a Yugi. Pese a su desventaja inicial, Yugi vence a sus bichos con el Mago Oscuro.

5. La gran polilla

Mai aparece y les advierte que "El Gusano" aún no está vencido. Efectivamente, el chico usa hábilmente sus cartas. Yugi tiene cinco turnos para acabar con la crisálida de su Gran Polilla antes de que acabe la evolución. Aunque no lo consigue, da con la forma de aplastar al bicho y, combinando sus cartas, se lleva la victoria y las estrellas.

6. El primer duelo

Joey se enfrenta a su primer duelo de verdad. Y empieza con un hueso duro: ni más ni menos que Mai Valentine. La chica pone nervioso a Joey, que no elige bien sus jugadas. Pero las palabras de Yugi le tranquilizan y, tras descubrir su estrategia, vence a sus Hermanas Arpías con un Dragón Milenario. ¡El novato ha ganado!

7. Ataque desde las profundidades

El hambre lleva a Joey y Tristán a querer zamparse la comida de Tsunami, el considerado mejor duelista de los siete mares. Tras invitarles a pescado, Tsunami reta a Yugi. La apuesta serán dos estrellas. Tsunami emplea sus temibles monstruos marinos, aprovechando el terreno, pero Yugi es capaz de vencer con sus monstruos de tierra.

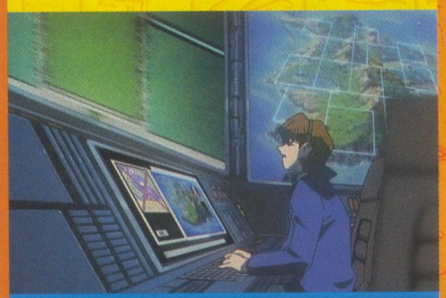
Recortar por la línea de puntos

8. Todo es relativo

Un prisionero ha escapado del castillo de Pegasus. Tras robarle las cartas y las estrellas a un duelista, el chaval aparece ante Yugi y le reta a un duelo. Resulta ser Mokuba, el hermano pequeño de Kaiba. Ha ido en su lugar para vengarle. Además, Kaiba ha desaparecido y el consejo de la corporación Kaiba quiere hacerse con el poder, para lo que ha dado vía libre a Pegasus. Por suerte, Yugi hace entrar en razón al muchacho.

9. Un duelo contra un fantasma

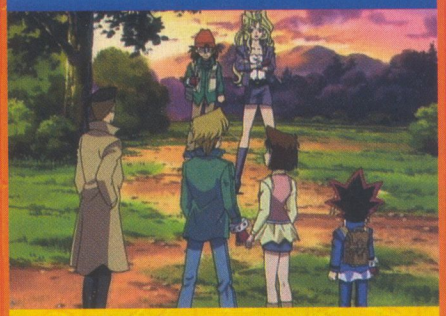
Mokuba es atrapado por los hombres de Pegasus. Para que le dejen en paz, Yugi acepta un duelo. ¡Su rival será Kaiba! Pero no el verdadero, sino su fantasma. El Kaiba real se encuentra en la mansión Kaiba, donde descubre la trama en su contra. Mediante su ordenador, hackea el sistema de Ilusiones Industriales y entra en la fortaleza virtual donde se recopilan todos los datos sobre Yugi. Mientras, Yugi se juega su último as en el duelo.



10. El fantasma se rinde

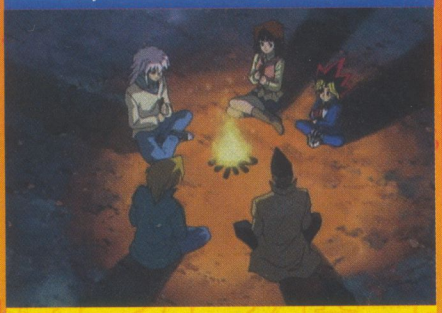
Los Sombreros Mágicos de Yugi ponen nervioso al fantasmal Kaiba. Pese a lograr atacarle con el Mago Oscuro, Yugi se enfrenta a los dragones blancos de ojos azules. En su escondite, el verdadero Kaiba se entera de que un impostor se está enfrentando a Yugi con su mazo. Sus ganas de que Yugi gane hace que las cartas de Kaiba le fallen al fantasma. Tras mostrar su verdadera cara, pierde el duelo.

11. Un manta



Los hombres de Pegasus se han llevado a Mokuba al castillo nuevamente. Desde que Joey la venció, el resto de duelistas sólo aburren a Mai, que ya ha reunido ocho estrellas. Para divertirse, hace que el chulo de Rex Raptor rete a Joey. El rubio acepta, lo que provoca una pelea con Tristán. Asimismo, le pide a Yugi que no le ayude. Sin sus amigos, Joey va dando tumbos en el duelo. Pero cuando se serena y vuelven sus amigos para animarle, comienza a remontar.

12. La prueba de los ojos rojos



Como ve que las cosas se complican, Rex usa el dragón negro de ojos rojos, su mejor carta. Joey vuelve a estar en desventaja. Se lo juega todo con su Mago del Tiempo para derrotarlo y le sale bien: fosiliza al dragón. ¡Joey se lleva el duelo jugando por sí solo! Al caer la noche, Mai se une al grupo antes de ser secuestrada. También Bakura, un compañero de clase, se encuentra con ellos. Yugi y él se enfrentan sin jugarse estrellas. Pero Bakura tiene el anillo milenario y apresa las almas de sus amigos en las cartas.

13. El malvado espíritu del anillo

Yugi tiene ante sí a un ladrón de almas que desea los objetos milenarios. Comienzan el duelo, en el que los amigos de Yugi representan sus respectivas cartas preferidas. Tristán, Joey y Yugi acaban en el tablero. La pregunta es... ¿Quién es el Yugi que está jugando? El Yugi del tablero dice que cuando juega, nota cómo una fuerza le invade. ¿Será ese otro Yugi dicha fuerza? La carta de Téa también entra en acción. Ante el monstruo Comehombres de Bakura. Con la carta del cambio de corazón, Bakura quiere hacer que Yugi se enfrente a sus amigos. Pero el alma de Bakura está sellada en esa carta y ayuda a Yugi. En ese momento, el poder del puzzle milenario devuelve a Bakura a su cuerpo y el impostor acaba en el Cementerio. Las cosas acaban bien para todos, menos para Mai.

DATOS

El origen de Yu-Gi-Oh!

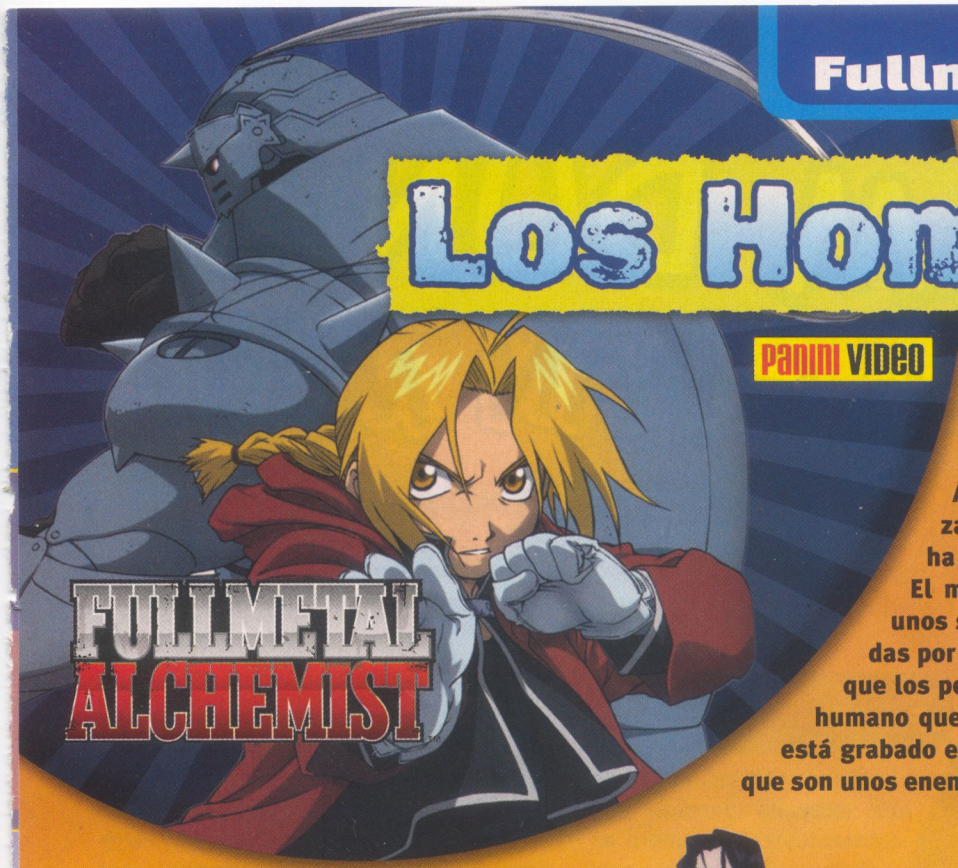
Sin duda, *Yu-Gi-Oh!* es la saga de juegos de cartas coleccionables más popular en todo el mundo. Gracias a la serie de animación, el popular juego de duelo de monstruos llegó a Occidente y después nos ha permitido ver otras sagas, como las de *Naruto*, *Dragon Ball Z* o *Pokémon*.

Tiene su origen en un manga creado por Kazuki Takahashi en 1996 y que fue serializado hasta 2004 en la revista superventas *Shonen Jump*. El tebeo fue recopilado en un total de 38 tomos. Pronto salió a la venta el juego de cartas, un tipo de juego que en Japón goza de gran éxito. Estados Unidos fue el primer país que vio las posibilidades de este juego, por lo que adquirió los derechos de distribución internacional de la serie animada, dándole la popularidad que tiene en América y Europa.

La serie de animación comenzó a emitirse en Japón en 1998 y concluyó en 2004 con 251 episodios. Curiosamente, la primera temporada de 27 episodios, no se incluyó en la versión distribuida por todo el mundo, quedando la serie en 224 capítulos repartidos en seis grandes sagas. Aparte, existen dos largometrajes cinematográficos.

El gran éxito de esta obra ha propiciado sendas secuelas. La primera, el manga titulado *Yu-Gi-Oh! R*, continúa las aventuras de Yugi y sus amigos. La segunda es una serie televisiva con nuevos personajes, *Yu-Gi-Oh! GX*, cuya primera temporada hemos podido ver en España.

Los Homúnculos [parte 1]



Alguien está actuando desde la sombra y organiza todos los desaguisados a los que Edward se ha enfrentado desde que es Alquimista Nacional. El muchacho por fin descubre que tiene ante sí a unos seres malditos: los Homúnculos, criaturas nacidas por el uso de la alquimia prohibida. Llamados igual que los pecados capitales, son siete criaturas de aspecto humano que carecen de alma. El tatuaje de Ouroboros que está grabado en su cuerpo los dota de un tremendo poder, así que son unos enemigos formidables.

Lujuria

Mujer dura y firme, a menudo parece ser ella quien manda sobre el resto de Homúnculos. Su hermosura y dotes de seducción son dos de sus principales armas para conseguir aquello que se propone. Intenta no entrometerse más de la cuenta en los asuntos que le encomiendan, motivo por el que suele ejercer como observadora y mensajera de aquel a quien sirve. Tiene el tatuaje de Ouroboros en el escote y el poder que éste le confiere es el de alargar sus dedos cuanto desee, así como convertirlos en afilados estiletes.

Envidia

El principal poder de Envidia le es de una gran utilidad. No en vano, la capacidad de adoptar la apariencia de la persona que se desee es ideal para que lleve a cabo las misiones en que se ve inmersa. Considera a los humanos unos seres inferiores que no merecen vivir, así que se muestra cruel incluso cuando no le es necesario. Odia profundamente a los hermanos Elric debido a un hecho del pasado que ellos desconocen. Su tatuaje de Ouroboros está en la pierna izquierda, pero sólo queda a la vista cuando muestra su verdadera apariencia.

Gula

El compañero inseparable de Lujuria, aunque no acaba de quedar claro qué le une a ella, si amor o simplemente devoción. Este Homúnculo hace honor a su nombre. En todo momento piensa en comer y su voraz apetito es prácticamente incontenible. ¡Hasta es capaz de engullir a personas! La única capaz de mantenerle a raya es Lujuria, cuyas órdenes cumple sin rechistar. Al contrario de lo que aparenta, es tremendamente ágil, por lo que de nada sirve tratar de huir de sus garras. Como es de esperar, tiene el tatuaje de Ouroboros en la lengua.

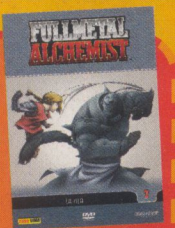
Origen y muerte

Una transmutación humana, un intento de resucitar a alguien mediante la alquimia o el simple deseo de crearlos. De estas tres maneras puede nacer un Homúnculo. Su poder emana de la piedra carmesí, una falsa piedra filosofal. Gracias a ella, pueden emplear sus poderes especiales y curar todas sus heridas. Pero no son invencibles. Si se les hace expulsar la piedra carmesí que llevan en su interior o se les acerca algún resto del humano a partir del cual nacieron, quedan suficientemente debilitados como para acabar con ellos.

CONCURSO

Tenemos 5 copias del volumen 7 de **Fullmetal Alchemist**, cortesía de Panini Video, para sortear entre quienes acertéis esta pregunta:

¿Quién acompaña siempre a Lujuria?

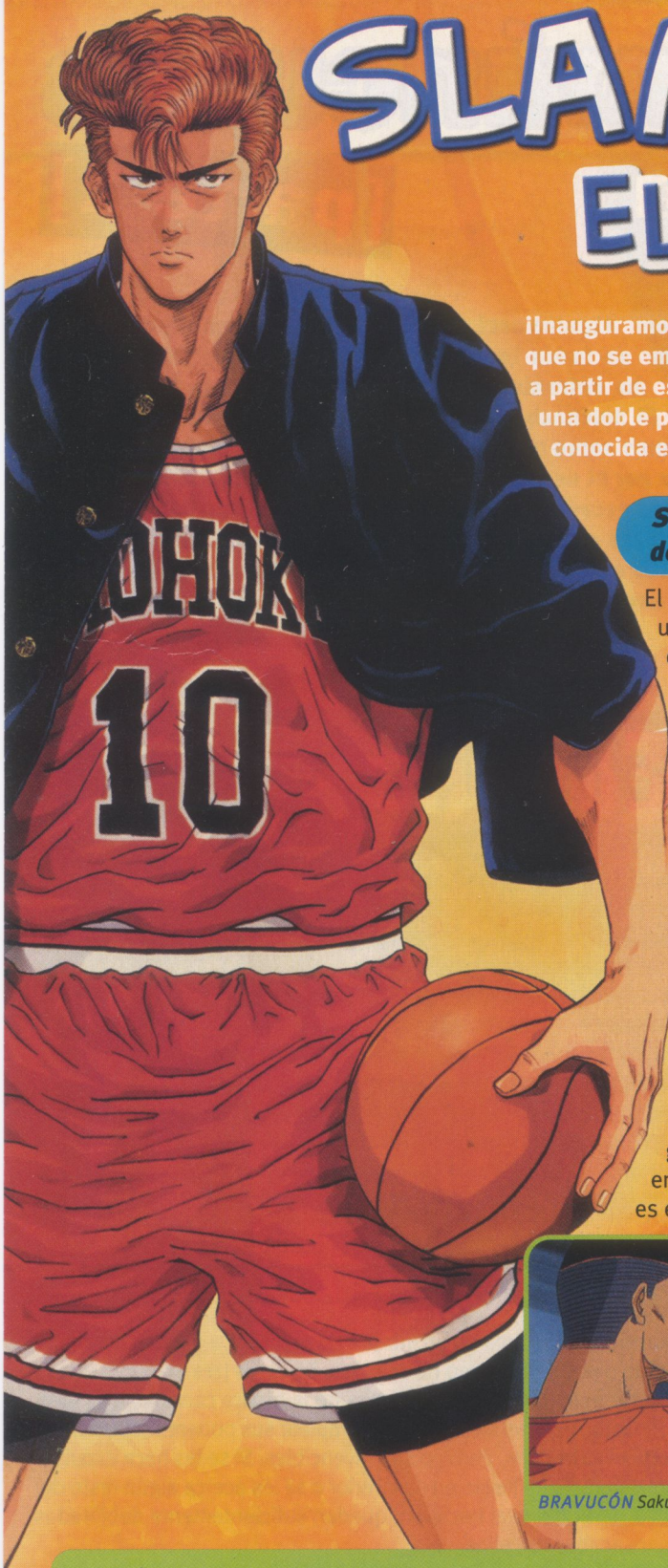


© Hiroshi Arakawa/Tokyo Broadcast System

Canal 2 Andalucía

Este anime también se ha visto en... K3

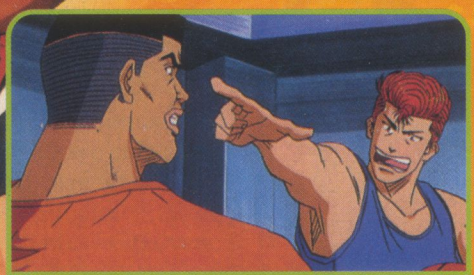
SLAM DUNK, EL GRAN MATE



¡Inauguramos nueva sección en Mega Hiro! Como hay muchas series de anime que no se emiten en todas las cadenas autonómicas, sino sólo en un par o tres, a partir de este número elegiremos cada mes una de esas series para dedicarle una doble página de presentación. Comenzamos con una serie deportiva muy conocida entre los otakus: *Slam Dunk*.

Sakuragi, ¿el genio del baloncesto?

El hecho de que sea el jefe de una pequeña pandilla que constantemente se mete en peleas y su look, con ese pelo teñido de rojo, hacen que Sakuragi asuste a las chicas. ¡Ya le han dado calabazas 50 chicas distintas! Pero al conocer a Haruko, algo parece cambiar. Ella no le tiene miedo e incluso hablan animadamente. Para intentar ligársela, Sakuragi dice que se le da muy bien el baloncesto, deporte que Haruko adora. Por eso acepta un duelo contra el capitán del Shohoku, Akagi, para demostrarle lo bueno que es. Milagrosamente, vence ese duelo, enterándose a su vez que Akagi es el hermano mayor de Haruko.



BRAVUCÓN Sakuragi se cree un genio del baloncesto.

Sakuragi acepta la invitación del chico para entrar en el equipo, coincidiendo también con Rukawa. El mejor novato de ese año es demasiado bueno en comparación con él. No en vano, Sakuragi no ha jugado en su vida. Pero Akagi confía en él y le prepara un entrenamiento intensivo, comenzando por lo más básico: el bote de la pelota, el control y el lanzamiento.

Un quinteto de lujo

JUGONES Aunque no lo parezca, son un equipazo.

Así pues, el equipo ya tiene a dos titulares indiscutibles, Akagi y Rukawa, y otro en ciernes, Sakuragi. Faltan dos puestos. El primero está asignado, sólo que el jugador en cuestión está de baja. Se trata de Miyagi, al que han enviado al hospital. Resulta que el chico se lió a puñetazos con Mitsui y sus chicos, unos macarras que disfrutan peleándose con cualquiera. Por suerte, pronto le dan el alta y regresa al equipo. Entre Sakuragi y él saltan chispas inicialmente, ya que el pelirrojo se lleva toda la atención de Ayako en su entrenamiento básico. A Miyagi le gusta la chica y se muere de celos, pero en cuanto Sakuragi lo comprende, se convierten casi en hermanos. En cuanto al quinto titular, se trata de un antiguo jugador del club: el mismísimo Mitsui. Después de organizar una violenta pelea sobre la cancha, admite que desea volver a jugar. Tras cambiarse de look, entra de nuevo en el equipo. Superada su lesión, solamente le falta ponerse en forma para ser un valioso baluarte.

Anime y manga

Slam Dunk es un anime licenciado de Selecta Visión que, al menos por el momento, no ha sido editado en DVD. Lo que sí tenemos publicado es el cómic original. La creación del maestro Takehiko Inoue ha sido editada en nuestro país por Editorial Ivrea, en su formato original: 31 volúmenes de 192 páginas, a un precio de 6,90 euros cada uno. Cabe destacar que la versión animada sólo alcanza hasta el tomo 22. Así pues, para conocer cómo acaba la segunda parte del manga, te tocará leer de los tomos 23 al 31.

Camino a los Nacionales

KAINAN Son los favoritos, con Maki a la cabeza.

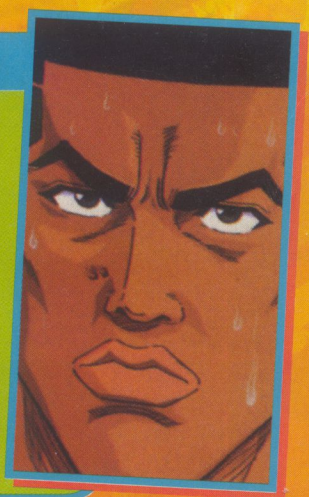
El objetivo del Shohoku es acceder a los Nacionales. Para lograrlo, deben ser uno de los dos mejores equipos de la prefectura. El año anterior estuvieron cerca de conseguirlo y ahora, con los novatos y Mitsui, el equipo tiene muchas posibilidades. Sus rivales cometen el error de creer que el Shohoku se basa en Akagi y Rukawa. Pronto descubren que Miyagi y Mitsui aportan también mucho al equipo. Y luego está Sakuragi. Conforme pasan los partidos, el pelirrojo se lo toma más en serio y mejora. Pese a su genio e impaciencia, poco a poco deja de cometer faltas tontas y se convierte en el amo bajo los aros. Uno tras otro, sus rivales se quedan asombrados por el potencial de un equipo que al principio no estaba en las quinielas, pero que enseguida aparece como uno de los principales candidatos a clasificarse para los Nacionales. Sus principales escollos son los dos equipos que se clasificaron el año anterior. El Ryonan ya no sólo cuenta con Uozumi, su capitán, sino que tiene a un novato que está a la altura de Rukawa, Akira Sendoh, y otro que es como Sakuragi, Kiccho Fukuda. Y luego está el Kainan, campeón de la prefectura durante los últimos 17 años. ¡Uno de los cuatro mejores equipos del país! Con su estrella, el capitán Maki y el odioso novato Kiyota, además de Jin y Takasago, su poderío es tremendo. ¿Podrán Sakuragi y sus compañeros vencer a estos dos equipos y lograr su sueño de ir a los Nacionales?

HANAMICHI SAKURAGI

Un fanfarrón como pocos, capaz de decirle a una chica que es un genio del baloncesto sólo para tratar de ligar con ella. Lo que no esperaba es que se le encendiera la pasión por el deporte de la canasta. Realiza intensos e interminables entrenamientos, comenzando por lo más básico, y las enseñanzas del entrenador Anzai le permiten aprender a jugar de verdad. Paulatinamente mejora y, desde su posición de ala-pívot, se convierte en el rey de los rebotes... ¿y de los mates?

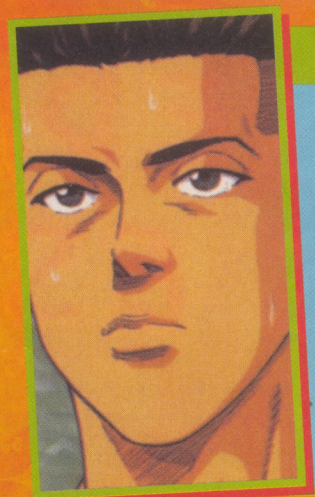
TAKENORI AKAGI

El enorme capitán del equipo, una auténtica mole que dirige con maestría el grupo humano del Shohoku. Sabe ser duro cuando debe serlo y actuar indulgentemente cuando toca. Kogure y él prometieron jugar juntos en los nacionales, y han formado un equipo que por fin tiene posibilidades. Confía en Rukawa y especialmente en Sakuragi, en quien ve un potencial increíble. Akagi juega de pívot y es invencible en defensa.



KAEDE RUKAWA

Todos, menos Sakuragi, coinciden en que este chico parco en palabras es el auténtico crack del equipo. Considerado el mejor novato de Japón, tenía ofertas para jugar en mejores clubes, pero decide ir al Shohoku. Capaz de dormirse en la raya de un lápiz, Rukawa se lleva a todas las chicas de calle. Juega de alero y suele acabar los partidos como máximo encestador.



RYOTA MIYAGI

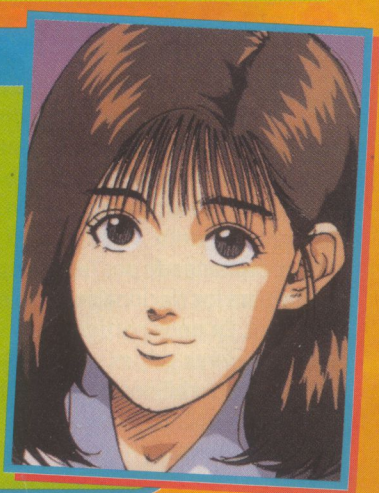
Como es más chulo que un ocho, tiene tendencia a meterse en líos. De hecho, su relación con Sakuragi no empieza muy bien, pero pronto algo consolida su amistad: el ser ambos unos fracasados en el amor. En su caso, está enamorado de Ayako, la mánager del equipo. Ryota es el más bajito y rápido del equipo. Por este motivo, juega de base. Es el director de juego y el mago de las asistencias.

HISASHI MITSUI

Era una firme promesa en secundaria, pero una lesión le apartó de las canchas. Amargado, se convirtió en el líder de una pandilla de violentos macarras. Su conflicto con Miyagi le lleva a enfrentarse a todo el equipo del Shohoku, tras lo que vuelve al club. Aunque no aguanta el partido entero tras tanta inactividad, es un valioso jugador. Es escolta y su especialidad son los triples.

HARUKO AKAGI

Una chica modosita y algo lenta, que es incapaz de darse cuenta de los sentimientos de Sakuragi. Amante del baloncesto, no se pierde ni un partido del equipo. Anima a su hermano y al propio Sakuragi, aunque resulta que está profundamente enamorada de Rukawa. Se queda embelesada con el muchacho hasta el punto de perder el mundo de vista.



LAS SERIES MÁS ESPERADAS

Hay muchas esperanzas puestas en este 2008. Las numerosas licencias producidas el año pasado y las que puedan darse a conocer a lo largo de éste son seguidas con atención por parte de los aficionados. Aquí te presentamos algunos de los títulos más ansiados por los fans. ¿Sonará la flauta?

1 PRINCE OF TENNIS

A sus 12 años, Ryoma Echizen es un genio del tenis. Acaba de volver de Estados Unidos, donde ha ganado diversos torneos juveniles, y nada más aterrizar en el Seigaku, la escuela Seishun, se ha apuntado al club de tenis. Allí los alumnos mayores pronto descubren que tienen en sus filas a un auténtico maestro de la raqueta. Poco a poco se hace un hueco en el equipo titular capitaneado por Tezuka y participa en los partidos clasificatorios para los Nacionales junto con Fuji, Oishi, Eiji, Momojiro, Kaido e Inui. En unos partidos muy vibrantes, todos ellos hacen gala de sus mejores golpes y técnicas para derrotar a contrincantes cada vez más habilidosos. ¡Más de uno pondría en aprietos al mismísimo Rafa Nadal!

Nº de episodios: 178

2 YAKITATE JA-PAN!

Desde pequeño, Kazuma ha tenido un sueño: crear el Ja-Pan, un pan que sea característico de Japón. Por eso viaja a la capital para mejorar su técnica. Se apunta a los exámenes de entrada de Pantasía, una prestigiosa cadena de panaderías. El chaval cuenta con una ventaja: posee unas manos más cálidas de lo habitual, de manera que la masa se fermenta mientras la amasa. Claro que esto no es suficiente. Kazuma deberá usar todos sus conocimientos para conseguir un puesto. Si lo logra, estará más cerca de su objetivo. Pero él no es el único que pretende crear el Ja-Pan. En su camino hará amigos y enemigos con los que vivirá situaciones imposibles. ¿Quién dijo que un anime sobre panaderos no podía ser divertido?

Nº de episodios: 69

3 DREAM TEAM

En su anterior equipo nunca le sacaban al terreno de juego. Por eso, harto de calentar banquillo, Sho Kazamatsuri se traslada a otro instituto para disfrutar de minutos. El problema es que proviene de un club de gran prestigio y ahora se encuentra en un equipo mediocre. Sus compañeros inicialmente piensan que están ante un auténtico "crack", pero el malentendido dura poco. Molesto porque todos crean que es un jugador del montón, Sho se esfuerza en demostrar lo que vale. ¡Hará lo que sea para que todos vean de lo que es capaz con el balón en los pies! Con la ayuda del capitán Mizuno y el apoyo del equipo femenino del instituto, Sho pronto dará muestras de su potencial. ¡El fútbol juvenil japonés vuelve a sorprendernos!

Nº de episodios: 39

4 DIGIMON SAVERS

Tras escapar de los DATS, una organización secreta que protege a los humanos de la invasión de Digimón salvajes y violentos, Agumón se encuentra con Masaru. El chico es un luchador callejero y le reta a un combate. Después de eso, se hacen amigos y poco a poco se hacen inseparables. Lo sorprendente es que los DATS contactan con Masaru para que trabaje con ellos. El chico acepta y Agumón será su compañero. El equipo al que pertenecen lo completan un chico de su edad llamado Tohma con su Gaomón y Yoshi, un joven mayor que ellos, con su Lalamón. Pronto los chicos harán frente a distintos peligros, como unos Digimón monstruosos que se aprovechan de la maldad humana para aumentar su poder. Es el principio de una increíble aventura.

Nº de episodios: 48

5 TUTOR HITMAN REBORN

Pese a que no le hace ninguna gracia, Tsunayoshi Sawada se ve obligado a convertirse en un jefe mafioso de la familia Vongola. Al tratarse de un simple adolescente, necesita una preparación exhaustiva para ocupar un puesto tan complejo. Así pues, el décimo Don de la familia envía a Japón a Reborn, su mejor asesino profesional. Ojo, que las apariencias engañan: puede que Reborn parezca un niño pequeño, pero la realidad indica que es un pistolero peligroso como pocos. Él será el tutor de Tsuna, el que le enseñará todo lo que necesita. Para ello deberá tener paciencia, porque el chico es un negado para la actividad física, la intelectual tampoco se le da bien y su suerte es más bien nefasta. ¿Conseguirá Reborn convertirlo en un imponente mafioso?

Nº de episodios: 70 (sigue en emisión)

6 D.GRAY-MAN

Allen Walker es un exorcista, alguien que posee una fe tocada por la divinidad. Los exorcistas tienen como misión acabar con los "akuma", una especie de diablos maléficos que fueron creados por el Conde Milenario. Como poseedor de la "inocencia", una sustancia divina que puede matar al Conde Milenario, Allen forma parte de la Orden Negra. Se sabe que la "inocencia" está dividida en 109 porciones. Así que habría que unir a todos sus poseedores para conseguir el objetivo de la Orden. De esa manera, Allen conoce a multitud de exorcistas que persiguen el mismo fin. Pero el Conde Milenario no está solo, sino que cuenta con el poder de la familia Noé. La batalla entre sus respectivos poderes fantásticos está a punto de comenzar.

Nº de episodios: 70 (sigue en emisión)

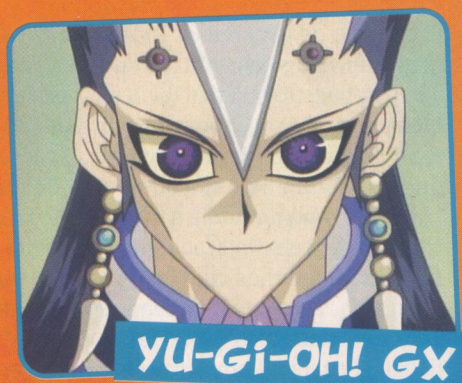
Y LOS NUEVOS EPISODIOS DE...

ONE PIECE

Lo que nos espera en los nuevos capítulos son la alocada saga de Foxy, en la que Luffy se enfrenta al capitán Foxy en el juego Davy's Back. ¡Lo que se juegan son a sus más valiosos tripulantes! A continuación, se enlazan las sagas de Water Seven y Enies Lobby, donde asistiremos a sorprendentes revelaciones del pasado de Nico Robin y a una encarnizada lucha contra una sociedad secreta.

ZATCH BELL!

Tenemos cerca de su fin la batalla que enfrenta a Zofis con el grupo de mamodos liderados por Zatch. Brago y Sherry acaban de llegar al templo donde tiene lugar el enfrentamiento y no piensan dejar que Zofis escape. Mientras tanto, Zatch y los demás deben luchar contra el último mamodo milenario, Demort, que protege la fuente de la luz de luna y quien sabe si algo más. La acción más espectacular es la protagonista de la tercera temporada de la serie, que llega hasta el episodio 100.



YU-GI-OH! GX

Con el recuerdo aún fresco del profesor Banner y los difíciles duelos contra los jinetes de las sombras, Jaden y sus compañeros de la Academia de duelo tratan de volver a su vida cotidiana. Pronto deben enfrentarse a la llegada de habilidosos duelistas y a los retos en que se ven mezclados por el bien de la Academia. ¡Syrus, Alexis, Bastion, Chazz y Zane quieren dejar claro quiénes son los mejores!

NARUTO UZUMAKI CHRONICLES 2

Naruto Uzumaki Chronicles 2
Compañía: Atari
Género: Lucha
Plataforma: PS2
A la venta: Marzo de 2008

Si la primera parte del título de lucha para PS2 fue todo un éxito entre casi todos los consoleros, la segunda parte de Uzumaki Chronicles nos ofrece más de lo mismo y algunas novedades de lo más interesante.

Y es que *Uzumaki Chronicles* incluye modos de juego para todos los gustos: en el modo Historia podrás jugar (tú solo o con un amigo) una aventura completa en el fascinante mundo de *Naruto*, enfrentándote a todo tipo de enemigos en un entorno 3D mientras intentas descubrir qué se esconde detrás del Clan Shirogane y sus temibles marionetas reanimadas. Pero si lo que te va es la acción, puedes pasar directamente al modo Cara a Cara y enfrentarte directamente con otros ninjas. ¿Que quieres más? Pues también tienes el modo Misión, en el que deberás hacer frente a diversas misiones secundarias, o bien el modo Supervivencia, donde podrás poner a prueba tus habilidades contra oleadas de enemigos. Todo ello, naturalmente, con la opción añadida de poder elegir entre una gran variedad de personajes del anime (encabezados por el propio Naruto, claro) con sus respectivos ataques especiales, y la posibilidad de personalizarlos de forma única a medida que vayas adquiriendo dinero con el que adquirir objetos.

MEGAMAN ZX ADVENT

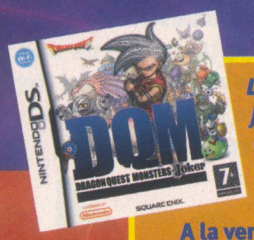
Nuestro amigo Megaman cumple veinte años de vida, y para conmemorarlo nos llega este *Megaman ZX Advent*, en el que deberemos detener a los temibles reploides cibernéticos.

El objetivo de esta nueva entrega de la saga de Megaman es ligeramente diferente de las demás, y es que nuestro objetivo (bien en la piel de Grey, bien en la de Ashe, como ya viene siendo habitual) será descubrir una misteriosa tecnología que se oculta en un rincón remoto de nuestro planeta. Como no podía ser de otra forma, muchos enemigos se interpondrán en nuestro camino para impedirnos culminar con éxito nuestra búsqueda, pero nosotros tendremos en nuestro poder el misterioso Biometal Modelo "A", mediante el cual podremos transformarnos en diferentes modelos de Megaman para enfrentarnos en igualdad de condiciones contra los oponentes. El biometal de marras permitirá nada menos que 14 tipos de combates diferentes, entre los que deberemos elegir por inteligencia para superar los niveles del juego, a lo largo de los cuales descubriremos nuevos objetos, habilidades y zonas secretas. Además, *Advent* también trata de aprovechar las prestaciones multimedia de la consola pequeña de Nintendo y optimiza la pantalla táctil para permitirnos desempeñarnos con más facilidad en el combate.

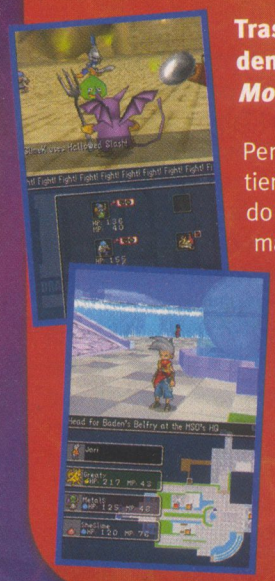
Así que ya sabes, empuña el stylus de la DS como si fuera tu arma de combate y prepárate para emprender una búsqueda que promete aventuras, emociones... ¡y mucha, mucha acción!

Megaman ZX Advent
Compañía: Capcom
Género: Acción/Plataformas
Plataforma: DS
A la venta: 29 de febrero

DQM DRAGON QUEST MONSTERS: Joker



Dragon Quest Monsters: Joker
Compañía: Square Enix
Género: Aventura
Plataforma: Nintendo DS
A la venta: 14 de marzo de 2008



Tras el éxito de *El periplo del rey maldito*, ya se preparan nuevos títulos dentro del universo Dragon Quest. El primero de todos ellos es este *DQ Monsters: Joker*, en el que... sí, habrá que luchar contra monstruos.

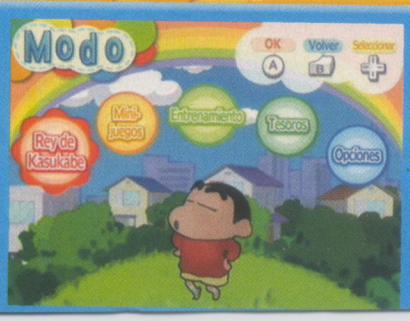
Pero luchar contra monstruos siempre tiene más aliciente cuando éstos han sido diseñados por el genial Akira Toriyama, como ocurre con los enemigos que nos encontraremos en este juego. Y es que nuestro objetivo en el juego será recorrer el Archipiélago Viridis, un conjunto de misteriosas islas plagadas de monstruos, para reclutar y entrenar a nuestro propio escuadron de criaturas. Nuestro objetivo no será otro que alcanzar la victoria en el Desafío de Reclutadores, una popular competición que premia al mejor reclutador de monstruos del mundo. Y para conseguir el éxito tendremos que dominar técnicas de hechizo, lucha y diferentes habilidades, existiendo incluso la posibilidad de sintetizar nuevos monstruos. Todo ello dentro de un impresionante escenario 3D y con la opción de juego multijugador online, en las que podremos enfrentar nuestros escuadrones de monstruos contra los de nuestros amigos. ¿Tienes lo que hay que tener para ganar el Desafío de Reclutadores! ¡Averígualo con *Dragon Quest Monsters: Joker*!

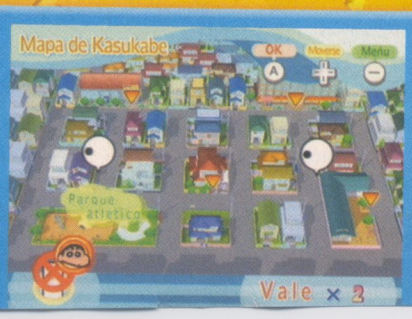
Shinchan ¡Las Nuevas Aventuras para Wii!

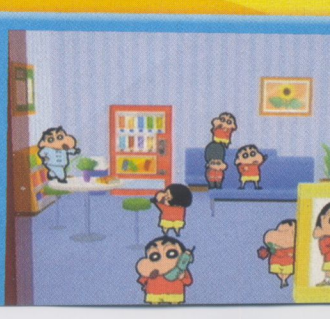
Nintendo Wii era la única consola que hasta ahora se había resistido a las tropelías de Shinnosuke. Hasta ahora, en que nos llega este título familiar compuesto por numerosos minijuegos y protagonizado por el chaval más terrible del anime.

Kasukabe, la ciudad donde viven Shin chan y su familia, ha sido elegida por un popular espacio de televisión como escenario de uno de sus programas. Al mismo tiempo se prepara una competición en toda la ciudad: el equipo que logre superar todos los juegos que el programa ha preparado logrará el título de "Rey de Kasukabe". Y naturalmente, los Nohara, encabezados por Hiroshi, son los primeros en apuntarse para participar. ¿Serás capaz de superar todos los minijuegos que se incluyen para alzarte con el título final? Mientras tanto, puedes dedicarte a vagar por las calles de la ciudad y encontrarte con personajes típicos de la serie de TV (hay un montón) o, si lo ves muy difícil, tomarte un descanso para entrenar un poco y volver luego con renovadas fuerzas. Tal vez lo necesites, porque el juego aprovecha todas las prestaciones del Wiimoto de la consola para proponerte las pruebas más curiosas. ¡Pero Shinnosuke no se rinde ante nada, seguro que logras superarlas todas y acumula todos los tesoros que irás ganando a lo largo de la competición! ¡Que no se te escape uno!

Shin Chan: ¡Las nuevas aventuras para Wii!
Compañía: 505 Games
Género: Lucha
Plataforma: Wii
A la venta: Marzo de 2008







Rumiko Takahashi es una de las autoras de manga de mayor éxito en todo el mundo gracias a *Ranma 1/2* e *Inuyasha*. Pero además es una maestra en la creación de historias cortas. Recientemente se adaptaron dos de sus geniales obras menores en sendas series televisivas que ahora llegan a nuestro país. En *El teatro de Rumiko* manda la tragicomedia, mientras que en *La saga de la sirena* reina el terror.

El teatro de Rumiko

¡Bienvenido al teatro más fantasioso del anime! Aquí podrás encontrar trece geniales historias que se mueven entre la comedia y el drama, pero que tienen en común la ternura que despiertan. Su elenco de protagonistas, distintos en cada una de ellas, es un ramillete que muestra el variado y rico mundo de Rumiko Takahashi. Así pues, elige qué representación deseas ver. ¿Quizás los líos en que se mete una familia por cuidar de un pingüino en un bloque de pisos donde se prohíbe tener mascotas? ¿O tal vez cómo una pareja de mediana edad da vida de nuevo a un pabellón de bodas en bancarrota? También puedes conocer los problemas de un matrimonio que cada mañana encuentre frente a su casa la basura que dejan unos vecinos, el caso de una mujer que desea comprarse una casa pero un duende gigante le impide dar el paso constantemente o cómo una anciana intenta que triunfe una historia de amor parecida a la que ella no pudo vivir de joven. ¡Y además, otras cinco historias igual de divertidas!

El teatro de Rumiko

Episodios 1 al 13 (serie completa)
325 minutos
3 DVD9 / Todos los públicos
Audio: español 5.1, japonés 2.0
Subtítulos: español y portugués

Características especiales: Menús interactivos, Selección de decenas, Diseño de personajes, El doblaje, Opening y Ending, Álbum de imágenes, Karaoke, Jonu Media en el Salón del Manga'06

Regalos: Póster reversible, 4 postales
Fecha de lanzamiento: 27 de febrero de 2008
Distribuidora: Jonu Media
Precio: 29,95 euros

La saga de la sirena

Cuenta la leyenda que la carne de sirena otorga la inmortalidad a quien la come. Por ese motivo, multitud de hombres han perseguido a estas criaturas fantásticas llevados por la codicia. Durante la época feudal, un joven japonés llamado Yuta probó la carne de sirena. Desde entonces, viaja por todo el país en busca de una sirena, con la esperanza de que pueda devolverle a su naturaleza mortal. Cuando por fin halla un banco de sirenas, éstas tienen en su poder a una hermosa joven a la que piensan devorar. Las muchachas jóvenes son el alimento de las sirenas, la razón de su eterna juventud. Pese a que sea contrario a sus intereses, Yuta mata al grupo de sirenas y rescata a la chica. Obligada a probar su carne, Mana se ha vuelto inmortal, como su salvador. A partir de ese momento, el viaje de Yuta continúa, pero esta vez no está solo. Con una compañera tan vivaracha, el chico vuelve a sentir en su interior las ganas de vivir. Aunque les lleve siglos, no pararán hasta ser de nuevo mortales.

La saga de la sirena

Episodios 1 al 13 (serie completa)
325 minutos
5 DVD9 / NR-13
Audio: español 5.1, japonés 2.0
Subtítulos: español y portugués

Características especiales: Menús interactivos, Selección de escenas, Ficha técnica, Ficha de doblaje, Storyboard, Diseño de personajes, Opening y Ending, Álbum de imágenes, Karaoke, Jonu Media en el Salón del Manga'06

Regalos: Póster reversible, 3 postales
Fecha de lanzamiento: 27 de febrero de 2008
Distribuidora: Jonu Media
Precio: 34,95 euros

Selecta Visión

CHICHO TERREMOTO

VOLUMEN 2

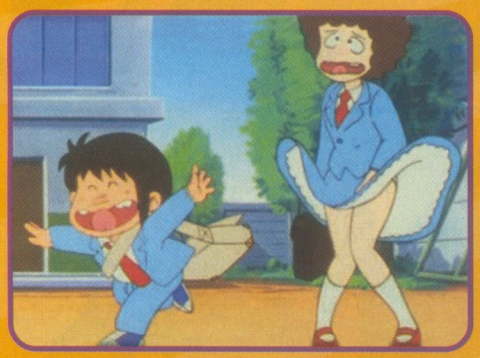
Ha regresado uno de los protagonistas más gamberros del anime. El canijo Chicho Terremoto descubre el lado más divertido del deporte a la vez que trata de ligar con la guapa Rosita, ayudante de la entrenadora del equipo. ¿Tendrá éxito este sátiro que no levanta dos palmos del suelo?

Chicho Terremoto, volumen 2

Episodios 9 al 16
200 minutos
2 DVD9 / NR-13
Audios: español 2.0, japonés 2.0
Subtítulos: español
Características especiales: Menús interactivos, Selección de escenas, Ficha técnica, Ficha artística, Ficha de personajes y Datos de producción
Fecha de lanzamiento: 20 de febrero de 2008
Distribuidora: Selecta Visión
Precio: 17,95 euros

La bella y el enano

Chicho López es un adolescente que trae por la calle de la amargura a sus compañeras de clase. Sigue comportándose como un niño y a la mínima ocasión les levanta las faldas. Pero algo cambia el día que conoce a Rosa. Bueno, en realidad no, ya que sigue igual de pesado con las chicas. La diferencia es que ahora tiene un firme propósito: enamorar a esa joven pelirroja que le ha robado el corazón. Para lograrlo, no tiene mayor ocurrencia que convertirse en un as del baloncesto. ¡Y eso que es un canijo! Pero la tozudez de Chicho es sólo comparable a su gran imaginación, por lo que el chaval inventa mil y una técnicas de juego que le hacen ser la estrella de los Búfalos. Su desquiciada entrenadora y sus estupefactos compañeros de equipo confían en su inventiva para llegar hasta el campeonato nacional. Por lo pronto, gracias a echarle mucho cuento y al baloncesto, Chicho está viviendo en casa de la familia de Rosa. Aunque allí tiene un fiero enemigo.



Problemas a solucionar

La familia de Rosa tiene un perro guardián, Bobby, que llegó a la casa cuando Rosita era todavía una niña pequeña. Con el paso del tiempo, Bobby se ha enamorado de su ama y por esa razón espanta a todos aquellos que se le acercan. Así pues, Chicho pasa a ser su principal presa. Cabe advertir que Bobby no es un perro normal. Es capaz de caminar erguido, viste calzones y, cuando ladra, Chicho –y los espectadores– entienden lo que dice. Los duelos y las trampas entre ambos siempre derivan en una divertida competición para demostrar quién es mejor partido para Rosa. El chucho no es el único problema para Chicho. El capitán de los Leones, el vengativo Tobías, no ha superado que Rosa dejara su puesto en el equipo para realizar la misma tarea en esos perdedores de los Búfalos. Convencido de que la clave es acabar con Chicho, se promete hacer que muerda el polvo y deje el baloncesto. Pero ya sea utilizando su camiseta como paracaídas o saltando pisando a sus compañeros, Chicho siempre se sale con la suya. Y grita su frase favorita: ¡tres puntos, colega!

TOP-25 PERSONAJES

1 NARUTO UZUMAKI

Naruto

Comienza el año como lo acabó, ¡en lo más alto!

2 MONKEY D. LUFFY

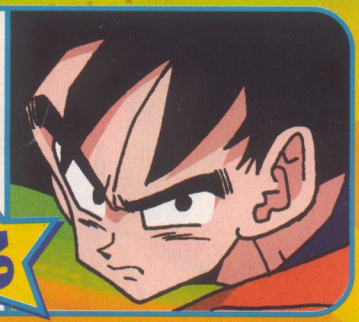
One Piece

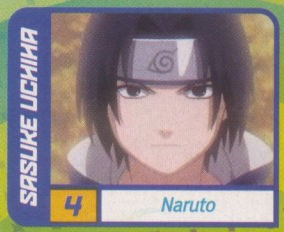
Sale disparado gracias a la trama de Water 7 y Ennies Lobby.

3 SON GOKU

Bola de dragón

Sigue peleando duro, aunque sea rodeado de Los Algos.



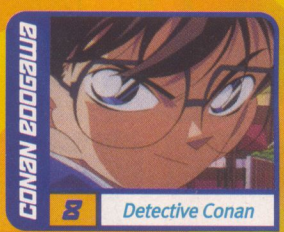


4 SASUKE UCHIHA — Naruto

5 SHIN CHAN — Shin chan

6 ZATCH BELL — Zatch Bell!

7 INUYASHA — Inuyasha

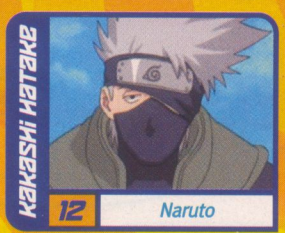


8 CONAN EDOGAWA — Detective Conan

9 ZORRO RONOA — One Piece

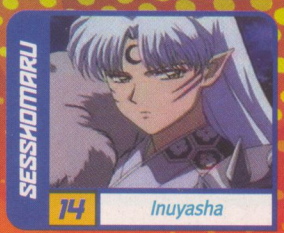
10 VEGETA — Bola de dragón Z

11 SAKURA HARUNO — Naruto



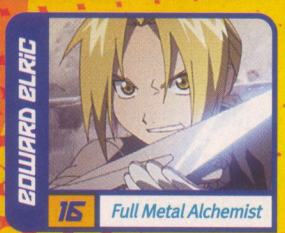
12 KAKASHI HATAKE — Naruto

13 ASH KETCHUM — Pokémon



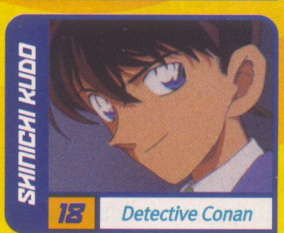
14 SESSHOMARU — Inuyasha

15 OLIVER ATON — Campeones

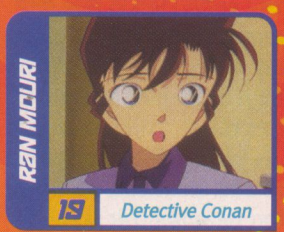


16 EDWARD ELRIC — Full Metal Alchemist

17 KAGOME HIGURASHI — Inuyasha



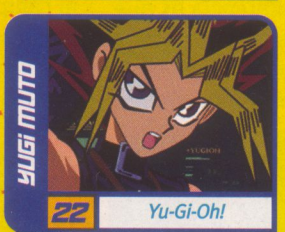
18 SHINICHI KUDO — Detective Conan



19 RAN MOURI — Detective Conan

20 ICHIGO KUROSAKI — Bleach

21 SEIYA — Caballeros del Zodíaco

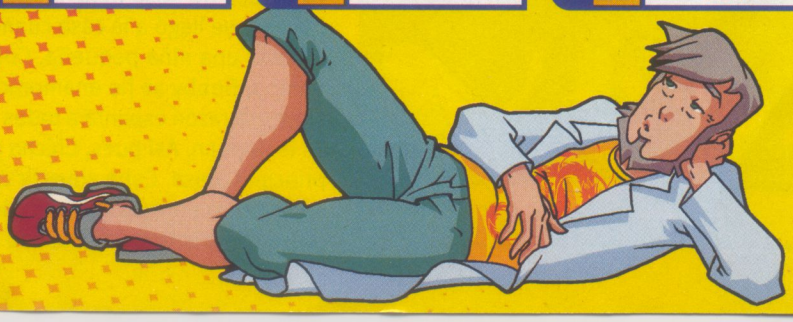


22 YUGI MUTO — Yu-Gi-Oh!

23 RUKIA KUCHIKI — Bleach

24 NATSUMI HINATA — Keroro

25 YOU ASAKURA — Shaman King

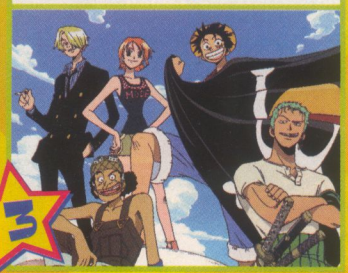


TOP-10 SERIES

1 NARUTO
Nuevas aventuras, nuevos retos...

2 BOLA DE DRAGÓN
Piccolo, Vegeta, Freezer... ¿Quién será el próximo enemigo a batir?

3 ONE PIECE
De la diversión de la lucha de Davy pasamos a las intrigas en Water 7.



4 Shin Chan

5 Detective Conan

6 Inuyasha

7 Pokémon

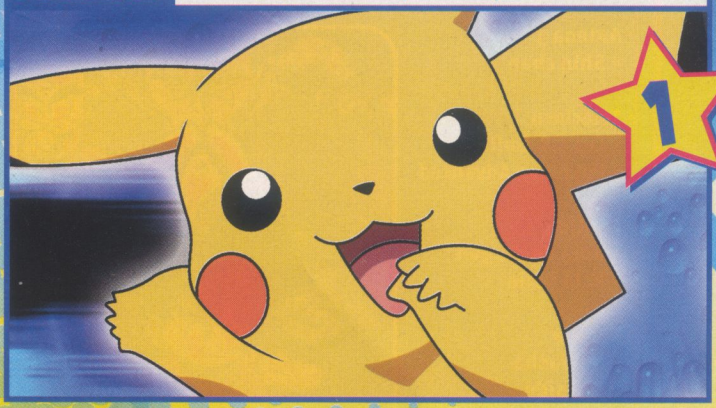
8 Sargento Keroro

9 Zatch Bell!

10 Bleach

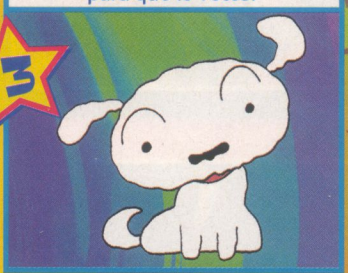
TOP-10 MASCOTAS

1 PIKACHU
POKÉMON Sin duda, Pikachu parece invencible.



2 CHOPPER
ONE PIECE El reno más simpático empieza muy fuerte.

3 NEVADO
SHIN CHAN Te mira fijamente para que lo votes.



4 KIRARA — Inuyasha

5 KERORO — Sargento Keroro

6 SHIPPO — Inuyasha

7 TOGEPI — Pokémon

8 KERO — Sakura, cazadora de cartas

9 KON — Bleach

10 SONIC — Sonic X

TOP-10 VIDEOJUEGOS

1. Naruto Ultimate Ninja (PS2)
2. Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 3 (PS2)
3. Pokémon Esmeralda (GBA)
4. Naruto Uzumaki Chronicles (PS2)
5. One Piece: Grand Battle (PS2)
6. Pokémon Rubí (GBA)
7. Pokémon Battle Revolution (Wii)
8. Pokémon Diamante y Perla (Nintendo DS)
9. Shin chan: Aventuras en Cineland (GBA)
10. ¡Shin chan flipa en colores! (Nintendo DS)

¡QUEREMOS CONOCER TUS FAVORITOS!

Necesitamos saber tu opinión sobre las mejores series de anime, personajes, enemigos y videojuegos, así que rellena la siguiente encuesta (recuerda que también pueden ser personajes y series que no se encuentren en la lista... ¡cualquier cosa que se te ocurra, vaya!) y envíanosla.

Recorta y envía la encuesta a la siguiente dirección antes del 20 de abril:

Panini - Votación Mega Hiro 19
C/Vallespí, 20
17257 – Torroella de Montgrí
Girona

Encuesta 02/08

¿Cuál es tu serie de anime favorita (por orden de preferencia)?
1. _____
2. _____
3. _____

¿Cuál es tu personaje de anime favorito (por orden de preferencia)?
1. _____
2. _____
3. _____

¿Cuál es tu monstruo o mascota de anime favorito (por orden de preferencia)?
1. _____
2. _____
3. _____

¿Cuál es tu videojuego de anime favorito (por orden de preferencia), y en qué consola?
1. _____
2. _____
3. _____

Nombre: _____
Apellidos: _____
Dirección: _____
_____

ESTATALES

- **Antena 3**
  - Shin chan
- **Telecinco**
  - Let's & Go!!
  - Pokémon Advanced
- **Cuatro**
  - Bola de dragón
  - X, la serie
- **Localia**
  - Inuyasha
  - Off-side
  - Ultra Maniac
  - Yu-Gi-Oh!

© Bird Studio/Shueisha, Toei Animation

© 1996 KOSHITA/Shogakukan, Shopro

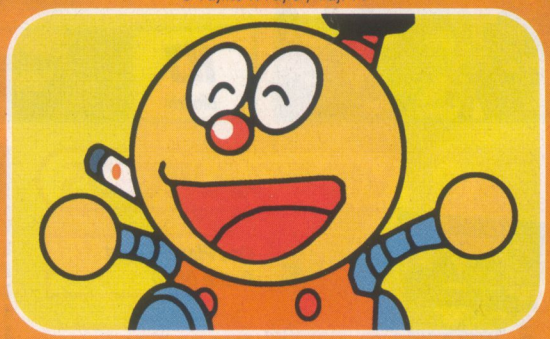
X, LA SERIE

Año 1999. Kamui vuelve a Tokio después de seis largos años tras ser testigo de la muerte de su madre. Ahora conoce el secreto que sobre él pesa: el año 1999 verá la batalla definitiva entre las fuerzas del bien y del mal, y Kamui tendrá un papel clave. Aunque desea quedarse al margen y no hacer daño a sus amigos Fuuma y Kotori, los dragones del cielo y los dragones de la tierra pronto empiezan a perseguirle para que se una a su bando. ¡El fin del mundo se acerca!

AUTONÓMICAS

- **Aragón Televisión**
  - Doraemon
  - Detective Conan
  - Rantaro, el ninja boy
  - Las aventuras de Hello Kitty
  - Sargento Keroro
- **Canal 9/Punt 2**
  - Coses de grillats
  - Kiteretsu
  - Meteor
  - One Piece
- **Canal Extremadura**
  - Detective Conan
  - Doraemon
  - Ninja Boy
  - Ninja Hattori
  - Sargento Keroro
- **Canal Sur/ Canal 2 Andalucía**
  - Cosas de locos
  - Detective Conan
  - Doraemon
  - Hattori, el ninja
  - La leyenda del Zorro
  - Medabots
  - Megaman
  - Mirmo
  - Sargento Keroro
- **Slam dunk, el gran mate**
- **Taro el extraterrestre**
- **Castilla La Mancha TV**
  - Doraemon
  - Kiteretsu
  - Marco
  - Megaman
  - Mirmo
  - Ninja Hattori
- **ETB-1**
  - Anne etxe berdekoa
  - Conan Detektibea
  - Doraemon, katu kosmikoa
  - Hattori ninjaren abenturak
  - Kiteretsu, Nobitaren lehengusu azkarra
  - Sakura, cartak zakura
- **IB3**
  - Bobo-bo
  - Heidi
  - Megaman
  - Rantaro, l'al·lot ninja
  - Sargent Keroro
- **Telemadrid/ La Otra**
  - Doraemon
  - Kiteretsu, el primo más listo de Nobita
  - Rantaro, el ninja boy
- **Televisión Canaria**
  - Banner y Flappy
  - Hamtaro
  - Pokémon
- **TV3 /K3**
  - Cowboy Bebop
  - Doraemon
  - El detectiu Conan
  - Hattori el ninja
  - Inuyasha
  - Kororo
  - Kiteretsu, el cosí més llest d'en Nobita
  - La màgica Doremi
  - Monster
  - Rantaro
- **TVG**
  - Cousas de tolos
  - O detective Conan
  - Sarxento Kororo

© Fujiko F. Fujio / Fuji TV

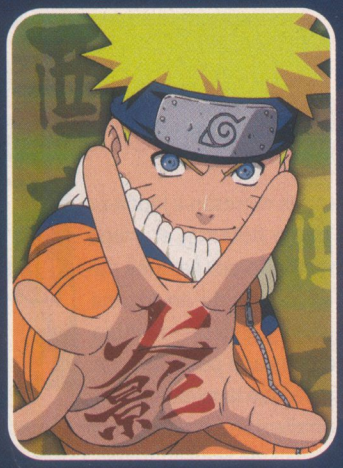


KITERETSU

Continúan las aventuras del pequeño genio Kiteretsu, un niño de diez años la mar de curioso que no para de experimentar con las ciencias y la tecnología. Junto a él siempre está el simpático Korosuke, un robot de su invención, que es su fiel compañero en las divertidas vivencias que ocasionan sus increíbles inventos. También participan en sus fantásticos juegos los amigos de Kiteretsu: la coqueta Miyoko, el bruto Gorila y el creído Tongari.

SATÉLITE

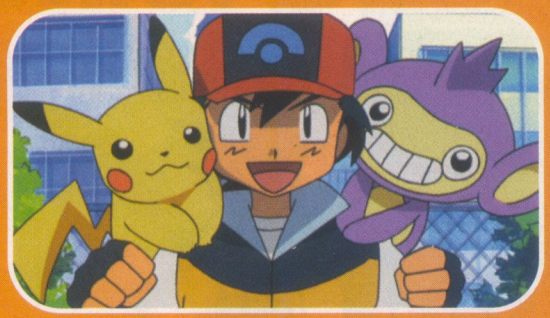
- **Cartoon Network**
  - Bola de dragón Z
  - Campeones hacia el mundial
  - Sargento Keroro
  - Mirmo
  - Shin chan
- **Jetix**
  - Flint y los viajeros del tiempo
  - Naruto
  - One Piece
  - Pokémon Advanced
  - Pokémon Advanced Challenge
  - Pokémon Advance Battle Frontier
  - Pokémon Diamond & Pearl
  - Pretty Cure
  - Zatch Bell!
- **Nick**
  - Chicho Terremoto
  - Rantaro, el ninja boy
- **Boomerang**
  - Doraemon
  - Hattori el ninja
  - Heidi
  - La abeja Maya
  - Marco
  - Nadja
  - Vickie, el vikingo
  - Zorori, el extraordinario



© Masashi Kishimoto/Studio Pierrot/TV Tokyo

© 2008 Pokémon. © 1997-2008 Nintendo, Creatures, GAME FREAK, TV Tokyo, ShoPro, jr Kikaku. Pokémon properties are trademarks of Nintendo.

© 2008 Pokémon. © 1997-2008 Nintendo, Creatures, GAME FREAK, TV Tokyo, ShoPro, jr Kikaku. Pokémon properties are trademarks of Nintendo.



POKÉMON DIAMOND & PEARL

Después de visitar los distintos frentes de batalla, Ash sigue su periplo para mejorar como entrenador Pokémon. En esta ocasión, Ash parte de viaje a la región de Sinnoh, donde encuentra novedosos Pokémon y espectaculares retos. Al chico le acompaña su inseparable amigo Brock y una nueva amiga, Maya, que quiere ser coordinadora Pokémon como su madre. Además de las trampas del Team Rocket, Ash y Pikachu se las tendrán que ver con un nuevo rival: Paul. ¿Serán capaces de vencerle?

CABLE

- **Buzz**
  - Black Cat
  - Bleach
  - Desert Punk
  - Gantz
  - GALS!
  - Girl's High
  - GunXsword
  - Maria-sama ga miteru
  - Monster
  - Planetes
  - Witchblade
- **Kitz**
  - Alicia en el país de las maravillas
  - Banner y Flappy
  - El bosque de Tallac: Jackie y Nuka
  - El perro de Flandes
  - El show de la pequeña Lulú
  - La pandilla de Hanamaru
  - La princesita Yucie
  - Sakura, caza de cartas

© Gainax/Yucie Committee

© Tite Kubo/Studio Pierrot/TV Tokyo/Dentsu Inc.

BLEACH

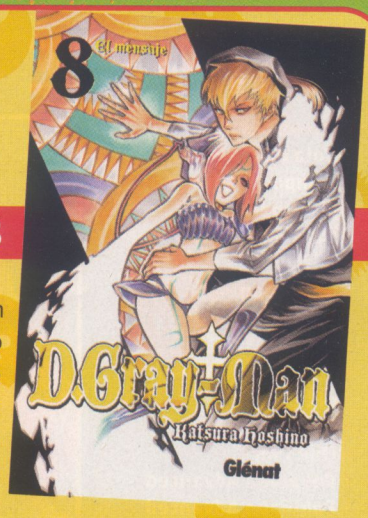
Ha llegado el día de la ejecución de Rukia, pero sus amigos y aliados no van a dejar que muera. Renji se enfrenta a Byakuya, Ichigo ha entrenado duro para ser capaz de dominar por completo su "zanpakuto" y también están Orihime, Chad e Ishida. Es más, la oscura trama que se cierne sobre la Sociedad de Almas ha causado un cisma entre las distintas divisiones, algunas de las cuales quieren evitar la ejecución. ¡Más acción y emoción en los nuevos episodios de la serie del momento!

SCHOOL RUMBLE 4

Continúan las locuras y malentendidos en el instituto Yagami. La alegre y torpe Tenma quiere conquistar al callado, por no decir raro, de Ooji. Pero alguien se va a interponer en su amor. Y es que el macarra Harima parece domesticado desde que se enamoró de la muchacha. Ahora bien, no se trata de un simple triángulo amoroso, porque a Harima le salen algunas "fans", como Yakumo –la hermana pequeña de Tenma– o la rica y caprichosa Eri. Por supuesto, todos los compañeros y compañeras de clase dispuestos a liar aún más la cosa. ¡Menudos cizañeros!

Serie abierta / 192 páginas / 7,50 euros

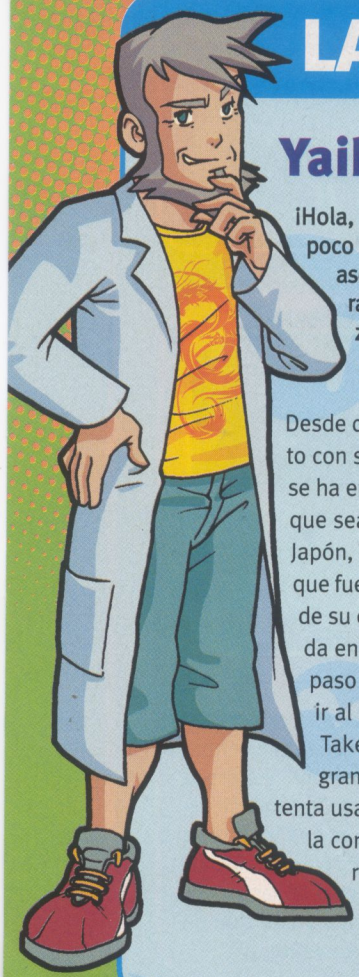
D.GRAY-MAN 8



Mientras regresan a Japón en un barco flotante, el grupo comandado por Lenalee sufre el ataque de un Akuma de nivel 3. El letal enemigo es demasiado poderoso, de manera que la exorcista debe emplearse a fondo y hacer un uso inteligente de la "inocencia", la esencia de toda su fuerza sobrenatural. Mientras se lleva a cabo esa intensa lucha, Krory y los tripulantes del barco se ven inmersos en una batalla contra los seguidores del Conde Milenario. ¿Saldrán victoriosos de la lucha y podrán seguir su camino hacia la central de la organización?

Serie abierta / 192 páginas / 7,50 euros

LA RECOMENDACIÓN DEL PROFESOR



Yaiba *(Gosho Aoyama)*

¡Hola, otakus! ¿Qué os pareció el estreno de mi nueva sección? Espero que poco a poco vayáis probando los títulos de los que voy a ir hablando, os puedo asegurar que todos valen la pena. En esta ocasión, el turno es para la primera obra larga de un autor conocido por todos, Gosho Aoyama. Bueno, quizás el nombre no, pero si os digo que es el creador de *Detective Conan*, la cosa cambia, ¿verdad? ¡Pero entremos ya en materia!

Desde que tiene uso de la razón, Yaiba ha vivido en la selva junto con su padre, el legendario espadachín Kenjuro Kurogane. Él se ha encargado de que su hijo entrenara constantemente para que sea un gran samurái. Cuando accidentalmente regresan a Japón, Yaiba va a vivir a la casa del gran campeón Raizo Mine, que fue –y es– rival de su padre. Allí conoce a Sayaka, una chica de su edad. Poco a poco, el muchacho descubre cómo es la vida en la ciudad y empieza a conocer a más personas. El gran paso para acostumbrarse a su nueva vida lo da al comenzar a ir al instituto. Precisamente allí comienza su gran aventura. Takeshi Onimaru, un chaval engreído, se convierte en su gran rival. Harto de que Yaiba le venza en sus combates, intenta usar el poder del dios del viento. Pero dicho dios se apodera de él y prepara la conquista del mundo, creando un ejército de malvadas (y patéticas) criaturas. Para evitarlo, Yaiba tendrá que obtener el poder del dios del trueno. Sus aliados serán Sayaka, el anciano maestro Miyamoto y el espadachín Kojiro. ¡La gran batalla para salvar el mundo ha comenzado!

Historia ★★★☆☆
Dibujo ★★★☆☆
Acción ★★★★★
Humor ★★★★★
Drama ★★☆☆☆

Yaiba
Autor: Gosho Aoyama
Tomos: 12 (de 350 páginas)
Editorial: Planeta
Precio: 9,95 euros

¿AMIGOS O ENEMIGOS?

BYAKUYA KUCHIKI

Frío como un témpano de hielo. Así es el capitán de la 6ª división de la Sociedad de Almas. Es además el 28º cabeza de familia de una de las cuatro familias nobles de la misma, el linaje Kuchiki. Arrogante y chapado a la antigua, para él lo más importante es el prestigio familiar. No puede poner en peligro el prestigio labrado durante generaciones por sus antepasados. Su relación con Rukia no es precisamente amigable, posiblemente porque no son hermanos de sangre, pero Byakuya es tan imprevisible que nunca se sabe.

ICHIGO KUROSAKI

Su vida no ha sido un camino de rosas por culpa de su sensibilidad espiritual. No sólo ha tenido que aguantar a un montón de espíritus dándole la tabarra porque podía verlos, sino que además provocó indirectamente la muerte de su madre. Pero la aparición de Rukia en su vida lo cambia todo. Gracias a ella, se convierte en un "shinigami" y empieza a cazar espíritus malignos, "hollows". Cuando descubre que la Sociedad de Almas va tras Rukia para castigarla, no lo entiende. Y menos al saber que el encargado de capturarla es Byakuya. ¡Si es su hermano!

ICHIGO KUROSAKI Y BYAKUYA KUCHIKI

MANGA: ***Bleach***

¿Cómo es la relación entre Ichigo y Byakuya?

Curiosamente, los sentimientos del uno por el otro son bastante distintos. Ichigo odia profundamente a Byakuya, ya que es capaz de capturar a su hermana para llevarla a la Sociedad de Almas y que allí sea castigada. Aún peor. Al ostentar una posición social tan alta en su mundo, Byakuya es quien ordena que el castigo para Rukia sea la pena de muerte. Ichigo, al pensar en Karin y Yuzu, no comprende qué puede empujar a alguien a ofrecer la vida de un ser querido para mantener el honor familiar.

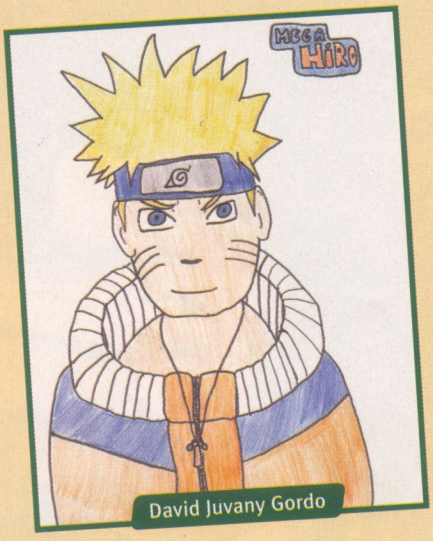
Por su parte, Byakuya mantiene su carácter arrogante y prepotente con el chico del pelo anaranjado. Para él, los humanos son meros insectos a los que no hay que hacer demasiado caso. Son demasiado débiles y estúpidos para tener que soportarlos por voluntad propia. Él siempre se ha regido por los valores ancestrales de los Kuchiki y no está dispuesto a ser recordado como el cabeza de familia que provocó una mancha en su historia.

Ambos tienen en común un alto sentido de la justicia y un exacerbado orgullo, razón por la que saltan chispas cuando se encuentran. Sus conceptos de la justicia son distintos y el perfecto ejemplo es la condena de Rukia. ¡Que sus "zanpakuto" decidan quién tiene razón!

¡Bienvenidos un mes más a nuestra cita habitual! ¡Aquí estoy yo, el profesor Alcornoque, para resolver todas vuestras dudas, preguntas e inquietudes relacionadas con el anime! ¡Vamos a por ellas!

• ¡Hola! En primer lugar, felicitaciones por la revista, es genial. Me encantan todas las secciones, y los pósters, ni os cuento... Los he colgado todos y os sigo desde el número 1, así que imaginaos mi habitación... Desde aquí os mando muchos ánimos para seguir con la revista tan bien como hasta ahora. ¡Por fin, una revista dedicada al anime! ¡Viva los *otakus*! Bueno, y sobre mí... pues tengo bastantes años. Mis series preferidas son ***Death Note***, ***Bleach*** y ***Naruto***, así como ***Fullmetal Alchemist, One Piece, Caballeros del Zodiaco, Inuyasha, Fruits Basket, Kenshin, Shin Seiki Evangelion*** y un largo etcétera. (...) También me gustaría comentaros una cosa que me molesta bastante, y es que cada vez que alguien se acerca a ti y te pregunta por tus gustos, y tú le respondes "pues a mí me gusta mucho el manga", ya te miran raro y se alejan de ti, disimulando como pueden. Por lo menos, eso es lo que me pasa a mí... Yo creo que, aunque no les guste, podrían respetar las opiniones de los demás. Por último, me gustaría haceros algunas preguntas: ¿cuándo sale ***Naruto Ultimate Ninja 3***? ¿Sabéis si el anime de ***Death Note*** llegará aquí? También me gustaría que publicarais mi dirección de mail para que l@s otakus puedan hablar conmigo: es **abarai_renji_002@hotmail.com**. Bueno, me despido ya, que sé que llevo mucha carta. ¡Sin más, un saludo y ánimo! ¡Volveré a escribiros, o al menos lo intentaré!

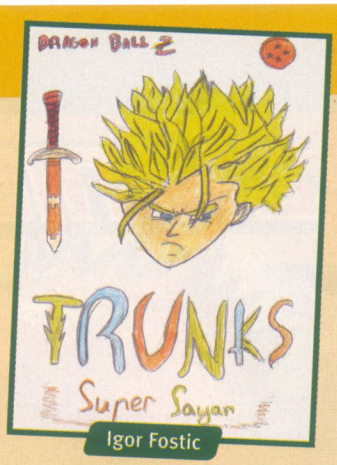
Elisa María Arcas Barranco (Motril, Granada)



David Juvany Gordo

Muchas gracias por tu carta y tus opiniones, Elisa. No eres la primera que comentas por aquí las «miradas raras» que suscitan el manga y el anime, pero como tú bien dices, lo mínimo es respetar las aficiones ajenas. Ser aficionado al manga y al anime es tan normal como serlo a los cómics, el cine o la literatura, y por suerte, cada vez estamos más cerca de esa situación gracias al crecimiento masivo de aficionados que se ha experimentado en los últimos años en nuestro país. Pasando a responder a tus preguntas, ***Naruto Ultimate Ninja 3*** por ahora no tiene fecha de publicación en nuestro país (¡tampoco hace tanto que ha salido el 2!), pero se habla de que podría aparecer en la primera mitad de 2008. Respecto al anime de ***Death Note***, por ahora no hay ninguna noticia al respecto, aunque hay rumores sin confirmar en el aire. Lo que sí que parece más seguro es que la serie aparecerá en DVD en un plazo más breve. Y por último, ahí tienes publicada tu dirección de correo electrónico para que te cartees con los (muchos) *otakus* que hay en el país. ¡Hasta la próxima!

• ¡Hola, amigos! Llevo siendo un aficionado a los juegos de cartas de ***Yu-Gi-Oh!*** y ***Yu-Gi-Oh! GX***, así que me llevé un sorpresón cuando me enteré de que volvían a emitir el anime de la serie original a través de Localia. ¿Sabéis si está previsto que la emitan en su totalidad, o bien si la va a pasar algún otro canal a nivel nacional? ¿Le podríais dedicar algún artículo a la serie ahora que está de nuevo en antena? Y si incluyerais un póster de Yugi Muto, ya sería perfecto... ¡Muchas gracias y seguid así con la revista! ¡Me encanta ***Mega Hiro***!

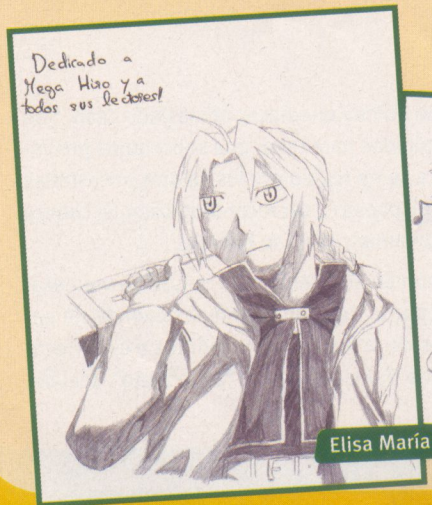


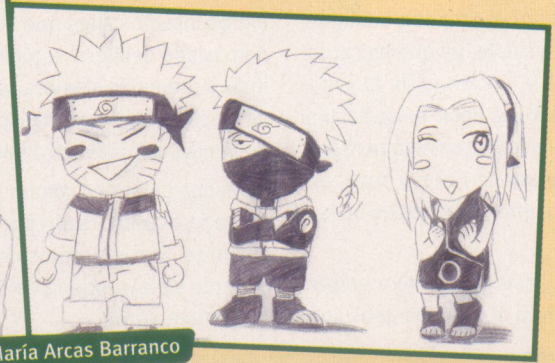
Igor Fostic

José Expósito (Cornellà, Barcelona)

Nos consta que en nuestro país son muchos los aficionados al manga, el anime o incluso el juego de cartas de ***Yu-Gi-Oh!***, así que dicho y hecho, verás que en este número dedicamos portada, artículo, póster e incluso ficha a la trepidante serie protagonizada por el inigualable Yugi Muto. Respecto a tus preguntas sobre la emisión de la serie, parece que como mínimo emitirán los 144 primeros episodios de la serie (sin contar la primera temporada japonesa, que nunca se ha emitido en Occidente), y en cuanto a emitir la serie por otro canal a nivel nacional, no hay noticias. Ten en cuenta que Localia cubre casi todo el territorio español, así que por ahora tendrás que conformarte con eso, ¡que no es poco! También aprovecho para recordarte que a lo largo de este 2008 también se reeditará el manga de la serie, de la mano de Planeta, de manera que los seguidores de Yugi estáis ciertamente de enhorabuena...

Y de nuevo llegamos al final de un correo que cada vez se nos queda más corto. ¡Hasta el mes que viene, y no os olvidéis de enviarnos vuestras cartas y dibujos!





Elisa María Arcas Barranco

QUIERO QUE ME ENVÍES...
¡Lo que te apetezca! Cartas, chistes o dibujos, preguntas para el Profesor Alcornoque, opiniones sobre cuál es la mejor serie... Vaya, que todo vale. ¡La cuestión es escribir!

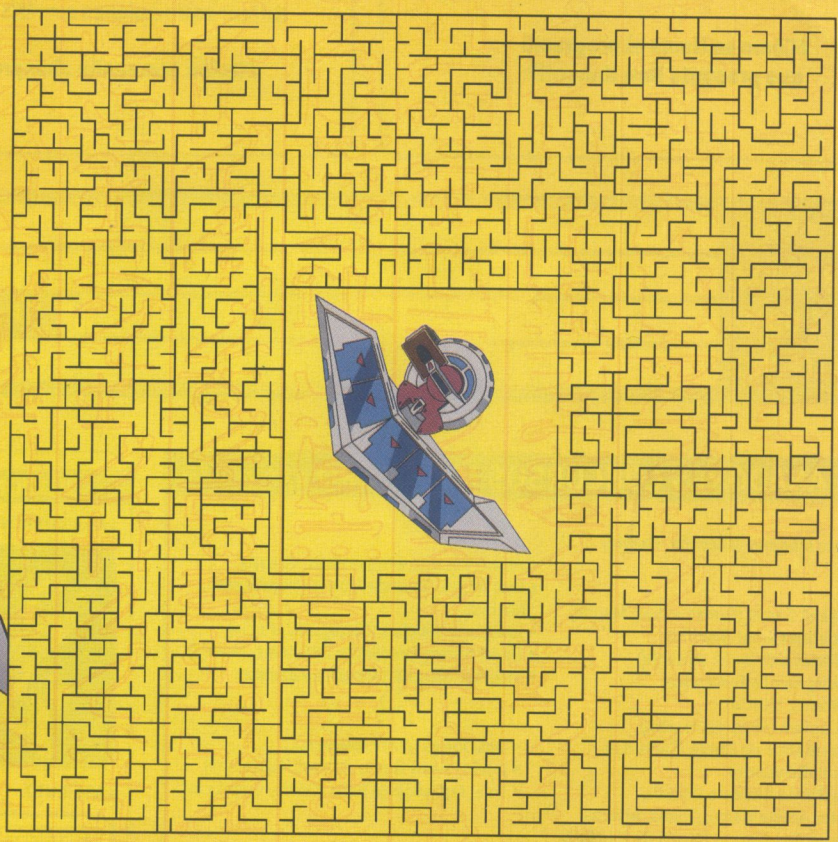
• Puedes enviar un e-mail a:
megahiro@panini.es
• O puedes enviar una carta a:
Panini España - Correo Mega Hiro
c/ Vallespí, 20
Torroella de Montgrí
17257 Girona

LAS SIETE DIFERENCIAS

¿Sabrías encontrar las siete diferencias entre estas dos imágenes?

LABERINTO

¡Ayuda a Yugi a llegar hasta su mazo de cartas en el centro del laberinto!

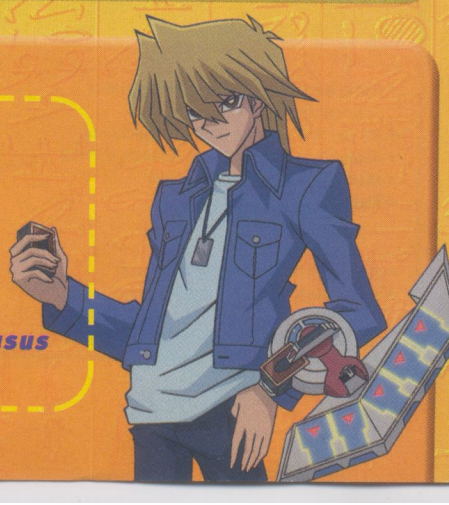


¡DESCIFRA LOS NOMBRES!

¡Se nos han desordenado los nombres de los principales protagonistas de *Yu-Gi-Oh!* ¿Sabrías reordenarlos, teniendo como referencia la lista que aparece al lado? ¡Pero cuidado, las dos listas no están en el mismo orden!

1- NOMSOOL OMUT
2- MNOAIXMLLIIO SUASEGP
3- UIGY OTUM
4- AET REDNRAG
5- OEJY EELRHWE
6- SOTE BAIKA
7- IGYU MAIY
8- TNATSIR LROYAT

a) *Yugi Muto*
b) *Solomon Muto*
c) *Téa Gardner*
d) *Joey Wheeler*
e) *Tristán Taylor*
f) *Seto Kaiba*
g) *Maximillion Pegasus*
h) *Yami Yugi*



¡PARTICIPA EN NUESTROS CONCURSOS!

¡GANA!

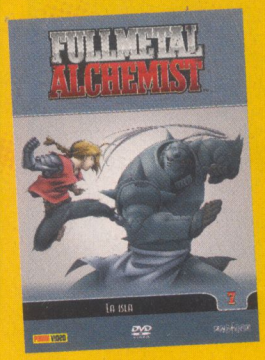
PANINI
CONCURSO MEGA HIRO 19
C/ Vallespí, 20
17257 - Torroella de Montgrí
GIRONA

PÁGINA 12: BLEACH

Sorteamos 1 cofre de la edición limitada de **Bleach**, cortesía de Jonu Media, entre quienes acertéis esta pregunta:

¿Cómo se llama el programa que presenta Don Kanonji?

PÁGINA 33: FULLMETAL ALCHEMIST



Tenemos 5 copias del volumen 7 de **Fullmetal Alchemist**, cortesía de Panini Video, para sortear entre quienes acertéis esta pregunta:

¿Quién acompaña siempre a Lujuria?

NOMBRE Y EDAD:

DIRECCIÓN:

CIUDAD: C.P.:

Nº DE TELÉFONO: E-MAIL:

GANADORES CONCURSOS MEGA HIRO 17:

EDICIÓN COLECCIONISTA DE BLEACH
- Jorge Pérez Martínez (Alcorcón, Madrid)

DVD FULLMETAL ALCHEMIST vol.5
- Paula Laganá García (Fuente el Saz, Madrid)
- Clara Gutíerrez Camer (Madrid)
- Sheena Fernandez Tauriz (Alicante)
- Carlos Javier Ramón Fernández (Los Alcázares, Murcia)
- Cristina Cabrera (Almonte, Huelva)
- Aitor Sobera Ortiz de Zárate (Santurtzi)
- Alban Ariel (Benidorm)
- Cristóbal Blanco Montero (Mérida)
- Mª Ángeles Acosta García (Tísola, Almería)
- David Fernández Marcos (Alcalá De Henares, Madrid)

VIDEOJUEGO NARUTO: ULTIMATE NINJA 2 PS2
- Pablo Hernández Barrios (Sotoserrano, Salamanca)
- Mª Del Mar Cabrera (Mataró, Barcelona)
- Víctor Chamorro Caravaca (Blanes, Girona)
- María García Lozano (Albacete)
- Pedro Joaquín (Totana)

VIDEOJUEGO BLUE DRAGON XBOX
- Andres González Álvarez (Ourense)
- Kevin Mingorance Fontanals (Pallejà, Barcelona)
- Mireia Monteiro Rodríguez (Vitoria, Álava)

VIDEOJUEGO DRAGON BALL Z BUDOKAI TENKAICHI 3 Wii
- Alvaro Vázquez (Arrigorriaga, Vizcaya)
- José Miguel Miranda Molero (Fuenlabrada, Madrid)
- Judit Caro Sánchez (Cartagena, Murcia)
- David Ferrero Hernández (Móstoles, Madrid)
- Mauricio Méndez (Almansa, Albacete)

LIBRO DIBUJAR MANGA SHONEN
- Dasi Torres (Alzira, Valencia)
- David Juvany Gordo (Mataró, Barcelona)
- Odei Arrizabalaga Raña (Oñate, Guipuzcoa)

LIBRO DIBUJAR MANGA ACCIÓN
- Ariel Meana Carballa (Vigo)
- Gabriel de la Hoz Ruiz (Torre Don Jimeno, Jaén)
- Rocío Martín Gutiérrez (Alcorcón, Madrid)

LIBRO DIBUJAR MANGA MUNDO DE FANTASÍA
- Laura Martínez Jiménez (Barcelona)
- Sara Olimpia Alonso Fernández (Madrid)
- Blanca Laray Cejedo (Madrid)

LIBRO DIBUJAR MANGA SHOJO
- Àngela Altisent i Altisent (Lleida)
- Rocío Suarez Bonal (Albacete)
- Mar Cocinero Vicente (Valladolid)

SOLUCIONES PASATIEMPOS

LAS 7 DIFERENCIAS:

LABERINTO:

DESCIFRA LOS NOMBRES:
1-b, 2-g, 3-a, 4-c, 5-d, e-8, f-6, g-2, f-7

MEGA HIRO

DIRECTOR DE PUBLICACIONES: José Luis Córdoba
COORDINACIÓN EDITORIAL Y MARKETING: Noemí Ruger
ASSISTANT COORDINACIÓN: Mari Paz Cuadros
REDACCIÓN Y ADMINISTRACIÓN: C/ Vallespí, 20. 17257 Torroella de Montgrí (Girona) Telf.: 972 75 74 11. Fax: 972 75 77 11. www.panini.es

REALIZACIÓN: Estudio Fénix C/ Torrent Can Mariner, 43 08031 Barcelona. Telf.: 934 20 40 90

PUBLICIDAD: Bola Ocho Comunicaciones

IMPRESIÓN: Printer Industria Gráfica S.A.
DISTRIBUCIÓN: Logista Polígono Industrial Polvoranca C/ del Trigo, 19 Telf. 914 81 98 00

MEGA HIRO © Panini S.A. All rights reserved.

panini revistas

EDITA: PANINI ESPAÑA, S.A.
DIRECTOR GENERAL: Lluís Torrent
DIRECTOR DE MARKETING: Joan Hortal
DIRECTOR COMERCIAL: José María Rovirola
DIRECTOR DE GRANDES SUPERFICIES: Isidre Garriga

MEGA HIRO es una publicación de Panini España. Todos los derechos reservados. Queda expresamente prohibida la reproducción total o parcial de los textos e ilustraciones incluidos en esta revista.

ISSN: 1886-2934
Depósito Legal: GI-165-2006
1/2008

COPYRIGHTS TOP 25
Shin chan © 1992-2006 USUI YOSHITO / SHIN-EI & TV Asahi •One Piece © 1999 Eiichiro Oda/Shueisha, Toei Animation • Pokémon © 1997-2006 Nintendo, Creatures, GAME FREAK, TV Tokyo, ShoPro, JR. Kikaku. • Campeones © 2001 Yoichi Takahashi/Shueisha.Avex. TV Tokyo. All rights reserved. • Inuyasha © Takahashi Rumiko, Shogakukan, Sunrise, YTV. •Detective Conan © Gosho Aoyama/Shogakukan-YTV-TMS •Let's & Go!! © 1996 KOSHITA/Shogakukan, Shopro • Saint Seiya © Masami Kurumada/ Shueisha/Toei Animation •Dragon Ball © Bird Studio/ Shueisha, Toei Animation •Beyblade © HUDSON SOFT/TAKARA - BEYBLADE PROJECT . TV TOKYO • Kochikame © Osamu Akimoto / Studio Gallop / Fuji TV •Shaman King © Hiroyuki Takei. •Zatch Bell © 2003, 2006 Makoto Raiku/Shogakukan, Toei Animation •Yugi-Oh © Kazuki Takahashi •Megaman NT Warrior © CAPCOM, Shogakukan, ShoPro, TV Tokyo 2002, 200 •Cardcaptor Sakura film © CLAMP - KODANSHA / CINEMA "CARD CAPTOR SAKURA" PARTNERSHIP serie © CLAMP / KODANSHA / NEP 21 / NHK •Dragonball Z Budokai Tenkaichi • Dragon Ball Z Supersonic Warriors • Yu-Gi-Oh! GX © Kazuki Takahashi/NAS TV TOKYO

En el Próximo número...

MEGA HIRO

100% ANIME 100% ACCIÓN

Nº 20
2,95 €

YU-GI-OH!

Adéntrate en el reino de los duelos

POKÉMON

Los Pokémon de la región de Sinnoh

OVO

Caballeros del Zodíaco: La saga de Hades

aNiMax

Todo sobre el nuevo canal de anime

NARUTO

EL REGRESO DE ITACHI

¡DE REGALO UNAS TRADING CARDS DE NARUTO!

Nº 20

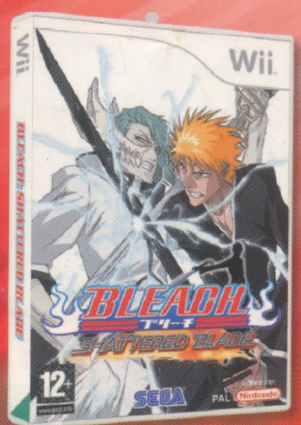
A la venta en aBril

DESENVAINA TU ACERO Y DESATA EL PODER DE LA ESGRIMA.

VIVE BESTIALES LUCHAS CON ESPADAS EN EL PAPEL DE UN GUERRERO DEL MÁS ALLÁ.

BLEACH
ブリーチ™

FEBRERO DE 2008



Utiliza tu mando de Wii como si fuera un sable y conviértete en un gran espadachín

Argumento exclusivo con más de 30 personajes de la serie de Bleach™

Lucha con hasta otros 3 jugadores en tu Nintendo DS

Utiliza las cartas de espíritu para conseguir la victoria

12+ www.pegi.info

Wii™ NINTENDO DS.™ nintendo Wi-Fi connection

viz media™

SEGA®
www.sega.es

©SEGA. SEGA and the SEGA logo are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. All Rights Reserved. BLEACH™, Shattered Blade and The Blade of Fate are trademarks of Shueisha, Inc. in the United States and other countries. ©Tite Kubo/Shueisha, TV TOKYO, dentsu, Pierrot. All rights reserved. NINTENDO, NINTENDO DS, Wii and the Wii logo are trademarks of NINTENDO.